3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.88 特别报道：日本东京游戏展2003前瞻

游戏机实用技术

TV GAME 半月刊 2003年第19期 10月A

特别企划

与黑夜相拥

吸血伯爵和恶魔城 恶魔城FANS必见

攻略透解

新约圣剑传说·仙乐传说

研究中心

命运传奇2

完全研究

真·三国无双3
召唤之夜3
WE7

前线狙击

SCE经典名作复刻版
荒野兵器 Alter Code:F

WILDARMS系列最新作
荒野兵器 Another Code:F

即时战术版机战登场
超级机器人大战 特勤司令员

最新街机高达动作游戏
机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯

最强赛车的最强报道
GT赛车4

TAITO50周年纪念作品
武刃街

ISSN 1008-0600



本期赠送 Q版尤娜两用招贴 Gamehalo精彩VCD





BETOP
北通产品

酷







北通类比控制器
BETOP CONTROLLER

表现卓越

1、《寄生前夜1》作同心圆跑中途不会有停顿的现象。
2、《ICO》振动效果到位。
3、完美对应《三国无双3》。

兼容PS、PS one
PS2

BTP-2121

PS2
游戏控制
精品推介〉〉









快乐指南

- 北通电子的产品均享受"一个月保换、六个月保用、一年保修"的服务保障，使您绝无后顾之忧。
- 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
- 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
- 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30。）

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司:021-62052398

CONTENTS



游戏索引
GAME INDEX

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
市场部主任：宋宣明
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003 年 10 月 1 日
定价：人民币 9.80 元

文：SOUL

欧洲最大的游戏展 ECTS 2003 召开

8月27日～29日，欧洲最大的游戏展ECTS于伦敦举行。ECTS与东京游戏展不同，展会不向一般人公开，与E3展一样是面向业内人士的。本届ECTS一共有100家以上游戏商参展，展会规模相当大，但相较之E3展，ECTS上所展出的大部分游戏都是已经在E3展上展出的游戏，在ECTS上所公布的全新游戏要少得多。在展会举行的同时，ECTS主办方还同时进行了其他两项活动，包括"欧洲游戏开发者会议"（Game Developers Conference Europe，8月26～29日举行）及与SCE合作的"PS体验会"（PlayStation Experience，8月28～31日）。由于好几个游戏界的重要活动一起在这一周内举行，因此这一周也被称之为"伦敦游戏周"。





▲展会在伦敦市中心的"Earls Court London"举行。

PS体验会

"PS体验会"是ECTS上的亮点，今年的"PS体验会"规模足足是去年的2倍，SCE在展台中布置了很多试玩机展示SCE的自社游戏及第三方游戏。"PS体验会"与ECTS的举行方针有很大不同，因为参加"PS体验会"是必须付费的，而且"PS体验会"面向一般的大众，这就有些类似东京游戏展了。

"PS体验会"上展示了许多大作，其中新的惊悚动作游戏《Siren》(SCEJ)也进行了展出，游戏发生在一个废弃的村庄中，主角必须躲避丧尸或是与丧尸战斗才能生存，除了主角之外，玩家还可以操作10位角色进行游戏，各角色的关卡及故事不尽相同。

SCE的展台上引人注目的还有新的音乐游戏《SING》的公开，这是一款和KONAMI的《卡拉OK革命》一样使用USB接口的麦克风将玩家的声音传入到游戏中去的游戏，玩家要根据游戏画面所出现的歌词去演唱。与《卡拉OK革命》不同的是，游戏的画面以真人影像为特色，所采用的歌曲也都是游戏本身原创的，据悉游戏最终将收录超过50首以上的歌曲。



▲eye toy也进行了展出。

KONAMI的著名制作人小岛秀夫作为嘉宾出现在SCE的展台，同时也放映了《MGS3 食蛇者》的最新预告片，他还与现场的参展者进行了问答，在被问及是否还会制作《MGS4》时，小岛秀夫表示，只要玩家支持，就会继续制作《MGS4》，另外，《MGS3》仍是由自己亲自操刀制作，但《MGS4》及以后的系列作品就会交给其他成员制作。小岛也再次表示自己希望制作其他的原创游戏，并提到"有4项计划已经启动"。

任天堂参展

令人有些意外的是，一连跳过两届ECTS展之后，任天堂今年又加入到本届ECTS展会上来。任天堂除了在展区内展出之外，还在会场的入口前布置了两台40吨级的活动式房屋，其中一台满载着试玩机，另一台则主要是进行游戏的演示。这次的展出主题是已经在欧洲定下11月14日为发售日的《马里奥赛车 双重冲击》，第二台活动式房屋的大型显示屏前布置着4辆赛车模型，可以发现赛车上配置有各自的NGC、液晶屏及网络连接器，这样玩家就可以在现场进行一次局域网4人对战。



第一台活动式房屋中的试玩机种类丰富，既有任天堂出品的游戏，也有第三方厂商的游戏，游戏主要以欧洲地区近期即将发售的NGC及GBA游戏为主。游戏基本上就是在今年E3上公布的游戏，并没有全新公布的游戏。

VUG的展出

特警队：环球打击组

《特警队》系列"的最新作品，这次玩家将率领SWAT特警队在世界各地战斗，游戏对应PC、Xbox及PS2，在Xbox平台下，网络模式对应Xbox在线的语音对话系统，可以直接使用声音与同伴进行联络。另外在单机多人游戏模式下，游戏也可以采用画面分割的方法进行多人游戏。本作北美发售时间定于10月。



金属兵种：系统小故障

这是一款以可爱的小机器人为主角的动作游戏。游戏在一个架空的机器人世界中展开，充满了能让孩子们开心的幽默气氛。游戏对机器人的动作描绘相当细腻，而游戏中主角还可以和敌方的机器人对话。目前游戏对应PS2、NGC及Xbox平台，北美发售时间定于11月。

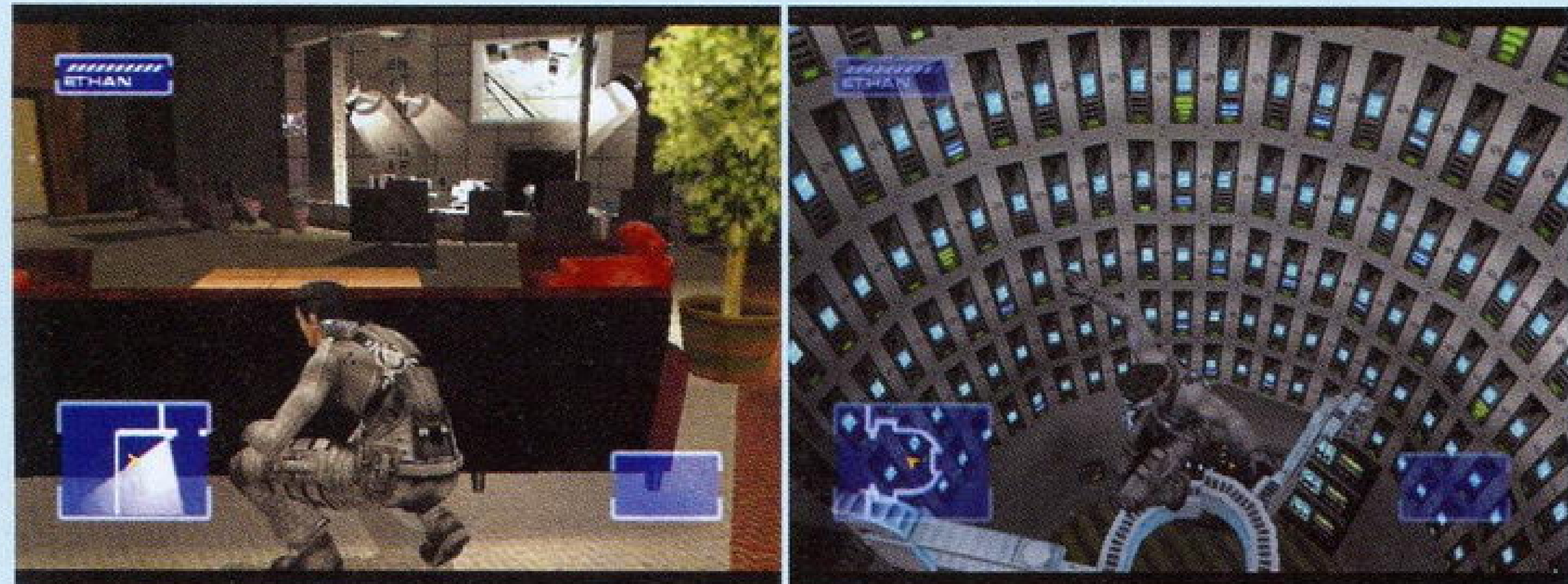


ATARI的展出

《不可能的任务》

由汤姆·克鲁斯（TOM CRUISE）监制及主演的电影《不可能的任务》（Mission：Impossible）在全球范围内都有较高的知名度。这次，今年以制作《黑客帝国2》及《终结者3》的相关游戏而成为人们话题的ATARI将接着挑战《不可能的任务》的游戏化。本游戏的基本系统可以称之为时下流行的3D潜入型动作游戏，使用第三人称视点。游戏中玩家将可以操作主角使出华丽的肉搏攻击动作，而作为《不可能的任务》的一个特点，游戏中玩家将可以得到许多高科技的秘密道具，使用这些道具将是破关的关键。但令人遗憾的是，ATARI似乎没有取得汤姆·克鲁斯的肖像使用权，所以游戏中的主角伊桑·汉特（Ethan Hunt）并不是以汤姆·克鲁斯的外形登场的。本作的故事是原创的，总共有25个关卡，秘密道具包括开锁器、摄影机器人、麻醉箭、挂钩等共15种。按游戏开发者的描述，本作有50%为潜入要素，20%为解谜要素，最后30%为动作及射击。本作对应Xbox、PS2及NGC平台，发售时间定于2003年11月。





KYA 暗之血统

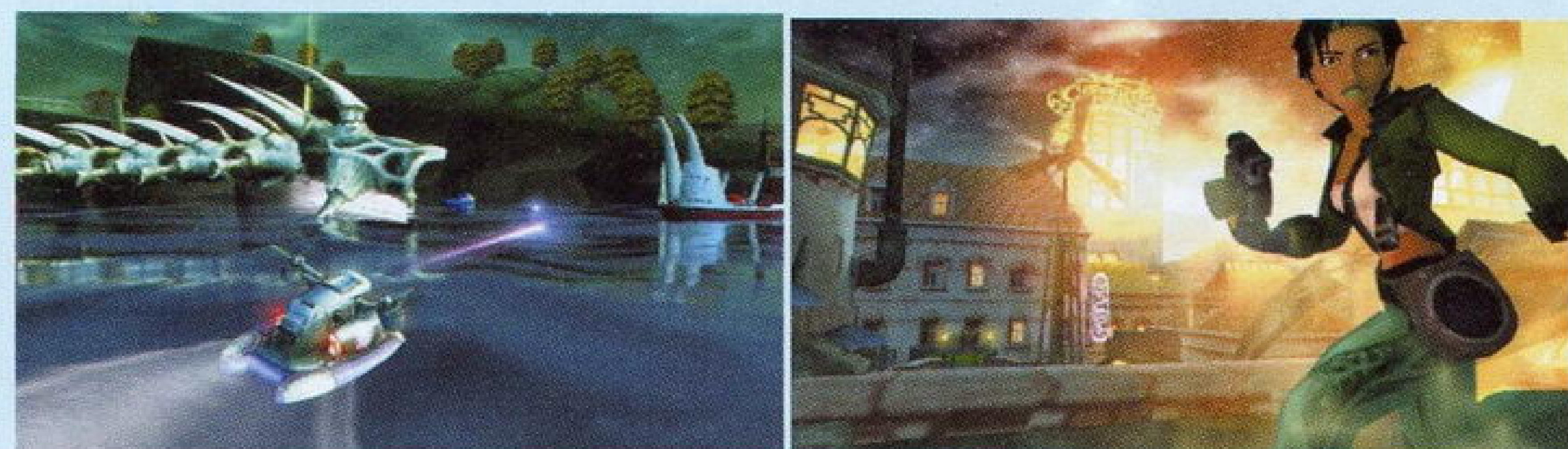
《KYA 暗之血统》（KYA-DARK LINEAGE）是一款动作冒险游戏。主角少女KYA因为追查科学家父亲而来到神秘的遗迹中，不料竟被卷入异次元世界，KYA由此而展开了冒险。游戏中的动作成分比较重，同时还具有相当的解谜要素。目前该作对应PS2平台。



UBI SOFT的展出

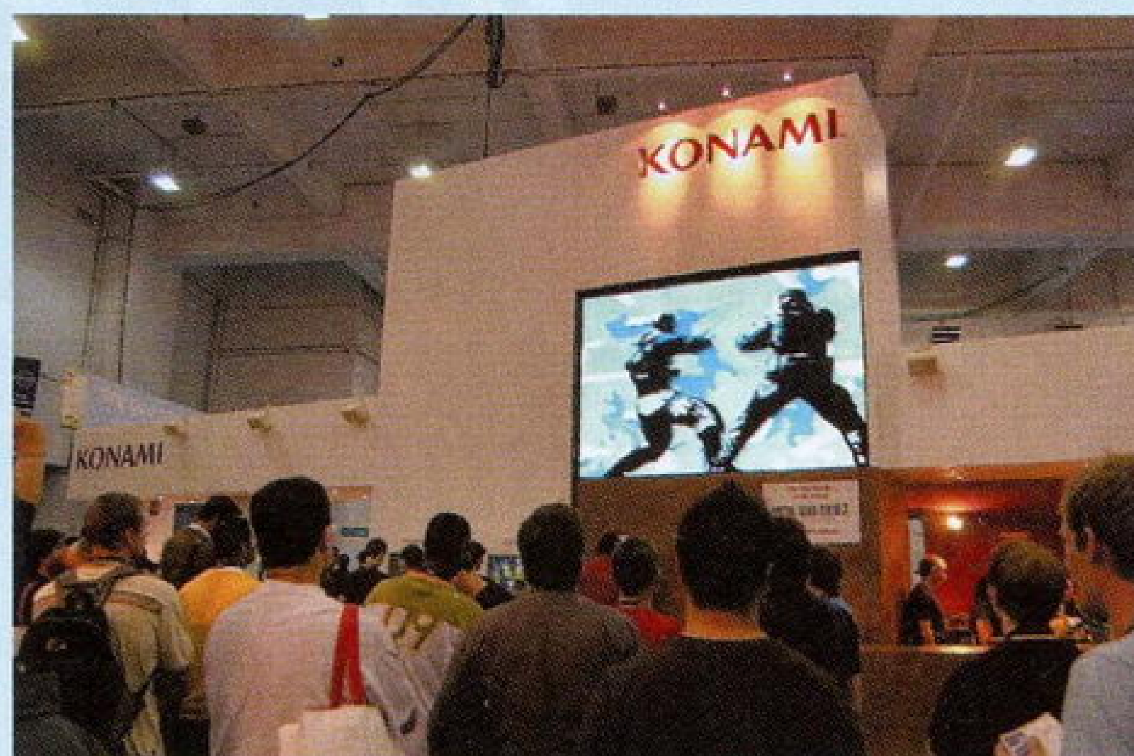
超越善恶

《超越善恶》（BEYOND GOOD AND EVIL）早于去年E3就已经曝光了，由于游戏制作人是著名的《雷曼》之父Michel Ancel而备受人们的关注。主角JADE是一位女英雄，玩家将操作她在水之行星HYLLIS上冒险，游戏具有多种丰富的玩法，除了本作的特色——水上汽垫艇战斗之外，《超越善恶》还同样具有潜入型动作要素、格斗要素等。目前游戏的发售日已经定于11月12日，对应的平台为PS2、NGC、Xbox及PC。



KONAMI的展出

ECTS展台上KONAMI是最引人注目的参展商之一，因为KONAMI展出了招牌游戏《MGS3 食蛇者》的最新影像。不论是剪辑的方法还是影像的内容，这段新影像与E3展那段完全不同。KONAMI展台另一款引人注目的游戏为《卡拉OK STAGE》，这是《卡拉OK革命》的欧版名，游戏中只要在PS2的USB接口接上对应USB的麦克风就可以进行游戏了。而在日本刚刚发售的《WE7》也在这里以《Pro Evolution Soccer 3》的名字进行展出。





ECTS 2003大奖公布

每年ECTS都会公布欧洲方面的游戏奖——“ECTS 2003大奖”。与E3大奖展会结束后再公布的方式不同，ECTS 2003大奖是在展会中公布的，今年就是在ECTS的第二天公布的，当然，除了对展出的游戏进行评比之外，ECTS 2003大奖还有欧洲各国的“年度游戏奖”。



各国年度游戏奖

英国年度游戏奖

《Pro Evolution Soccer 2》（即《WE6》欧版，KONAMI）

法国年度游戏奖

《战地1942》（EA）

德国年度游戏奖

《分裂细胞》（UBI SOFT）

意大利年度游戏奖

《黑手党》（Gathering of Developers）

斯堪的纳维亚年度游戏奖

《战地1942》（EA）



注：这里的斯堪的纳维亚（Scandinavia）是瑞典、挪威一带的泛称。

展会最佳展出游戏

最佳展出游戏

《XIII》（UBI SOFT）

最佳家用机展出游戏

《XIII》（UBI SOFT）

最佳PC展出游戏

《FAR CRY》（UBI SOFT）

最佳便携机展出游戏

《超级大战争2》（任天堂）

最佳多人展出游戏

《无尽的任务II》（UBI SOFT）

伦敦游戏周奖

《半条命2》（VUG）



游戏情报站 GAME NEWS STATION

特报 SCOOP
PS2进入中国的脚步逐渐临近 索尼对中国市场寄以极高期待

根据《上海日报》(Shanghai Daily)的报道，来自索尼上海分公司的一位官员表示："我们很可能会在2003财政年度（2003年4月1日～2004年3月31日）结束前在大陆市场推出PS2及相关游戏。"索尼还表示他们希望到2008年为止，中国能够成为继美国之后索尼的第二大市场。《上海日报》还刊登了索尼中国总裁的讲话："我们期待通过我们的努力，使索尼在中国的收入能在2005财政年度达到40亿美元，并且在2008年时再翻一番。"



软件 SOFTWARE
《鬼武者 无赖传》又有众多新人加入 小太郎及惠琼等角色也参战本作

定于11月发售的《鬼武者 无赖传》(PS2)近日公布将在游戏中加入5名角色。首先是在《鬼武者2》中登场的宝藏院流枪术名手安国寺惠琼以及忍者集团风魔一族的首领风魔小太郎。其次是前两作《鬼武者》中几个反派角色的加入，如《鬼武者2》中的持伞女幻魔，以及小喽罗"一般兵"及"刀足轻"等。《鬼武者无赖传》虽然已经不再是动作冒险游戏，而是一款最多可以4人对战的游戏，但游戏画面仍保持系列作以来一贯的华丽特色。各种眩目的攻击效果在这里将更为惊人，想必《鬼武者》中的爽快感也将延续到本作。







软件 SOFTWARE
硬派写实S·RPG续作终于公布 《前线任务4》将于今年冬发售

截稿前紧急特报，"《前线任务》系列"的最新作——《前线任务4》终于正式公布！虽然目前还没有太多的详细情报，但从目前已经公布的部分信息来分析，已经明了的有如下几点：●游戏类型仍是系列作正统的S·RPG，发售时间暂定于2003年冬。●战斗画面中战斗装甲将是三机一组的形式出现的。●游戏的时代背景设定于《前线任务 1ST》之后6年，也就是介于《前线任务 1ST》及《前线任务2》之间。●游戏画面及剧本都将是系列作以来的最高素质。●剧情将以两个主人公的不同视点展开，第一主角名为艾尔莎，第二主角名为达利尔。●在PS版中所增加的U.S.N.剧情中的主要角色也将会参与到新作中来。

是不是迫切期待看到更详细的报道？那么请各位留意我刊近期的"前线狙击"栏目，我们将带给你最权威的报道。







特报 SCOOP
SCEA首席英雄再获认可 平井一夫晋升SCEA CEO职位



平井一夫是游戏业的老手，1996年PS在美国发售时，他就是PS发售组其中的一员，至今平井一夫加入索尼已经19年了，2002年E3展上他更是以一句"硬件战争已经结束"而闻名。近日平井一夫终于被SCEA委任为CEO（首席执行官）的职位。

平井一夫还将继续保持他在SCEA的总裁、董事会成员的位子，他也将继续向久多良木健直接汇报工作。平井一夫是索尼开拓PS美国市场的一员，美国市场目前已经成为SCE在全球最大的一块市场，他也领导着SCEA于美国市场在不到3年的时间内就销售了2000万台以上的PS2，2002年PS2在美国发售的网络套件也取得了成功。2002年10月，平井一夫还被美国《娱乐周刊》评为娱乐界第四位最有权力的经营者。

事件 EVENT
BANDAI《高达》新作制作完成 释由美子再次COSPLAY出场



BANDAI的《高达》游戏最新作《机动战士高达 相会在宇宙》于8月26日在BANDAI的"BANDAI博物馆"举行了制作完成庆祝会。会上《高达》动画中的著名声优古谷彻（阿姆罗）及池田秀一（夏亚）都在会场亮相，另外，著名艺人释由美子也到场为游戏造势，释由美子同时也是游戏中的操作员一角的声优。

会场上各声优及主持人一起向人们介绍游戏中的各个模式，其中古谷彻本身就是个游戏玩家，因此他的解说也就比较到位，而池田秀一则以前从未玩过游戏，他直到两三个月前才刚刚购入PS2玩游戏。



身着连邦军服装的释由美子在记者会的终盘时登场，作为一名高达的FAN，释由美子表示自己也能够"进入最喜欢的高达世界真是太高兴了"。对于《高达》，释由美子谈到起初她认为这是男孩子才会看的作品，但后来自己也成为大人之后就消除了这样的偏见。

系列作的制作人稻垣透露，目前本作的预订量就已经达到了40万套，看来本作又将是一部大热门作品。





北京空间互动有限公司致歉声明

北京空间互动有限公司所代理的PC平台游戏《潜龙谍影2：真实之影》在发行过程中，由于加工光盘厂家失误，误将汽车广告宣传用的DVD盘片印刷成《潜龙谍影2：真实之影》，混入整批光盘中。为此，北京空间互动科技有限公司发表了官方的致歉声明。

声明指出，空间互动现收集所有错误的光盘，凡是购买本公司出版的《潜龙谍影2：真实之影》游戏光盘出现上述情况的用户，都可以到本公司更换，并领取500元作为赔偿！

软件 SOFTWARE 《铁臂阿童木》发售日确定 12月18日阿童木为心而战

9月3日，SEGA公布了GBA上的《铁臂阿童木》游戏的正式名称——《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》（ASTRO BOY 铁腕アトム－アトムハートの秘密），游戏的发售日正式定于12月18日。另外SEGA也公布了多幅游戏画面。SEGA其实早已于去年就取得了手冢治虫作品的游戏化版权，到现在为止，SEGA共公布两款手冢治虫漫画的改编作品，一款为《DORORO》，另一款则是以今年起在日本播出的《阿童木》全新动画片为基础改编的《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》。



事件 EVENT PS2《恶魔城》代言人确定 成膳任助《恶魔城》促销

8月27日，KONAMI宣布将由人气女艺人成膳任担任PS2《恶魔城 无辜者的悼词》的代言人。成膳任今后将会参加多项《恶魔城 无辜者的悼词》的促销活动，并且将于9月27日在东京游戏展的KONAMI展台上进行演出。



KONAMI的游戏预约促销活动称之为“爱之鞭促销活动”，早期预约本作的玩家将可以得到身着本作主角里昂服装的成膳任版“里之封面”。另外，游戏的首批出货将带有一张“原创SP卡”，卡上除了有成膳任的画像以外，还记有一个ID数，凭着这个ID号，进入《恶魔城 无辜者的悼词》的官方网站将可以看到一段秘密影像。



▲成膳任出生于1983年，是原二人组“EEJUMP”的一员。

系列作的制作人IGA谈到：“游戏的开发度已经到99%了，现在正处于除错阶段，这可以说是系列作以来第一次有这么充裕的时间啊。另外像这样花费资金大做宣传也是系列作以来第一次。”



▲全新形态的PS2《恶魔城》在时代设定上是系列作的最开头。



▲里昂在恶魔城的冒险即将于2003年11月27日展开。

软件 SOFTWARE 以月球为舞台的惊悚冒险游戏 FROM SOFTWARE新作《星云》

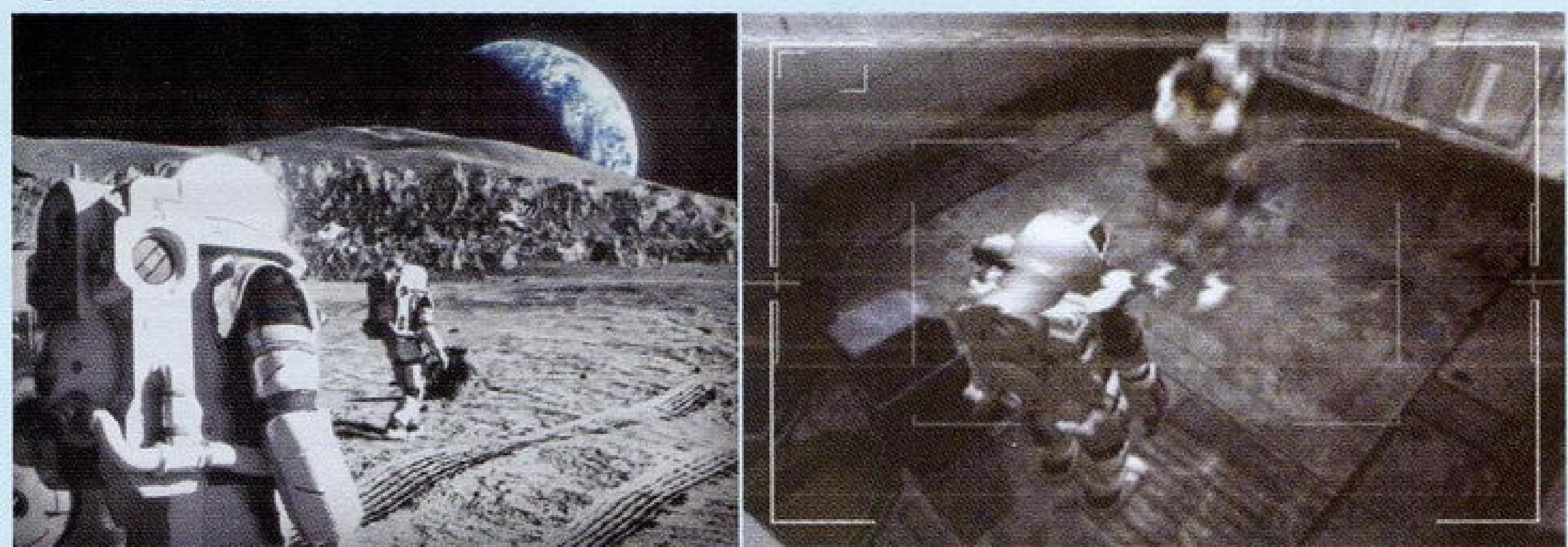
FROM SOFTWARE于9月1日公布了PS2新作《星云 回声之夜（暂译）》（NEBULA –ECHO NIGHT），游戏是一款3D即时演算惊悚冒险游戏，发售时间定于2003年冬。

《星云 回声之夜》的故事发生在近未来，这时用于宇宙旅行的客机已经得以在民间普及，这是一个人类终于实现了“宇宙旅行”梦想的时代。人们也开始计划到外太空的行星上建设居住设施，该计划的第一步，就是决定先由美国在离地球最近的月球上建立一些设施。



很快，这项计划经过了30年……主角理查德与未婚妻为了结婚而展开宇宙旅行，但两人所乘坐的客机却意外地受到了损伤，客机紧急下坠到月面……

游戏中，玩家将会遭遇月面设施中各种各样的亡灵，虽说是亡灵，但并非所有的亡灵都是凶恶的，如果受到亡灵攻击的话，主人公是没有任何反击手段的，而要想镇住这些亡灵，就只有实现它们未遂的愿望……



软件 SOFTWARE A·RPG《暗黑之塔 深渊》即将发售 FROM SOFTWARE新作连发

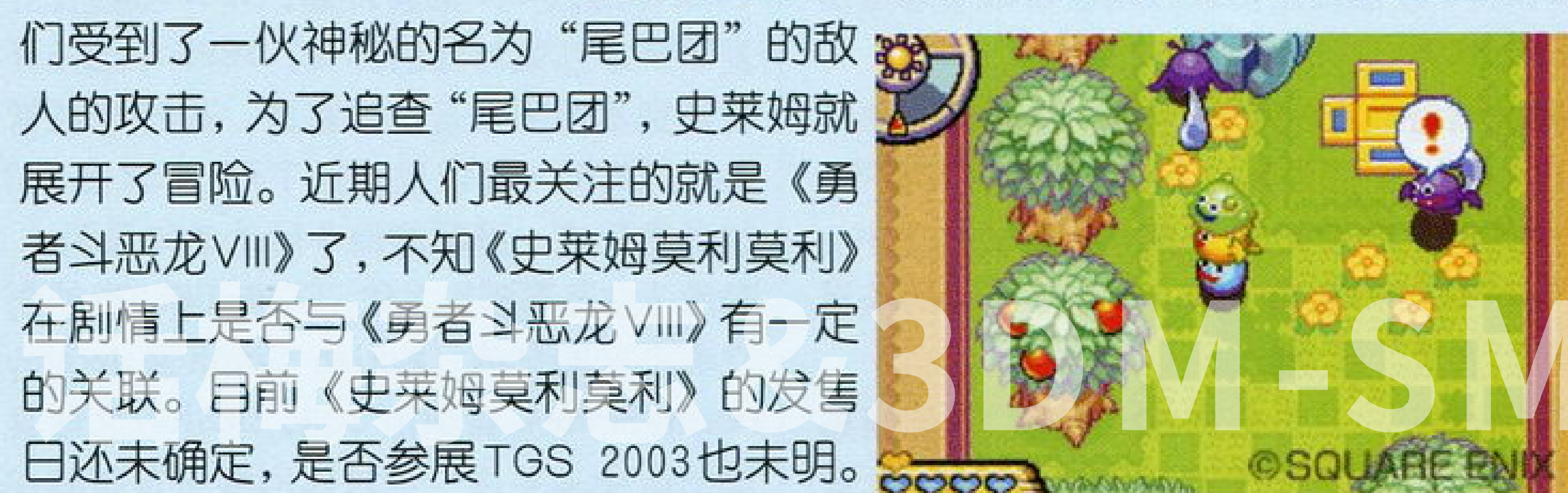
FROM SOFTWARE将于10月23日发售A·RPG《暗黑之塔 深渊》。游戏是一款采用主观3D视角的A·RPG，这已经是系列的第二作。本作厂商称之为本能唤起型RPG，游戏中将只能用摇杆来进行攻击指令，玩家要根据自己的直觉来进行操作。时代背景设定于现代，因此游戏中还会有枪等热兵器登场，而游戏中的道具种类数将达到500种。该作的发售日已近，FROM SOFTWARE也公布了更多游戏的实际画面，其中两幅如下：



软件 SOFTWARE 诞生近20年终于晋身主角地位 SQUARE ENIX新作以史莱姆为主角

8月29日，SQUARE ENIX公布将于GBA上推出一款以史莱姆为主角的新作，全名为《史莱姆莫利莫利 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团（暂译）》（スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ団，以下称“史莱姆莫利莫利”）。史莱姆是“《勇者斗恶龙》系列”中人气最高的怪兽，这次的新作就是以以它为主角的一款动作冒险游戏。故事就是史莱姆们受到了一伙神秘的名为“尾巴团”的敌人的攻击，为了追查“尾巴团”，史莱姆就展开了冒险。近期人们最关注的就是《勇者斗恶龙VIII》了，不知《史莱姆莫利莫利》在剧情上是否与《勇者斗恶龙VIII》有一定的关联。目前《史莱姆莫利莫利》的发售日还未确定，是否参展TGS 2003也未明。





特报 SCOOP 今后几年的主机销售将会减速 美分析师预测主机的销售势头

最近，美国调查公司iSuppli的上级业界分析师预测，今后几年，直到下一代主机开始流行为止，游戏市场的主机销售势头将会减缓。众所周知，近几年来，游戏主机的销售非常迅猛，因此与刚刚过去的几年相比，未来几年内主机的销售将会减速。分析师还指出，2005年游戏主机的销售就会减少约10%，而2005年也是次世代的主机开始销售的一年。

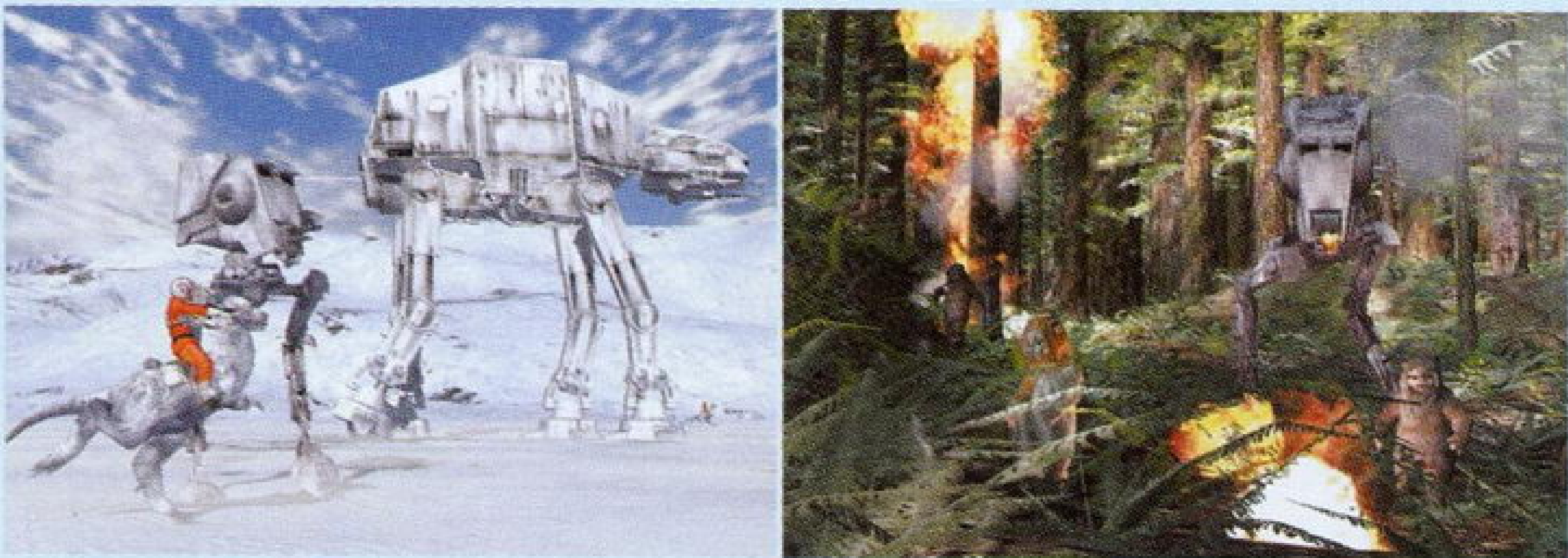
其实最近索尼方面已经将2003年PS2的销售量预测从原来的2250万台下调到2000万台。另一方面，微软仍然坚持到2004年前半年为止，Xbox的出货量将会达到1450～1600万台的预测量。而目前最具有危机感的应当是任天堂，为了减轻库存压力，任天堂决定暂时停止NGC的生产。这位分析师还指出："如果不采取一些大型的举措，任天堂的游戏机明年就会卖不动了。"

这位分析师最后还推测各大游戏机会在年内有新一轮的降价举措，其中Xbox及PS2将会降到150美元以下，NGC则会降到更低的价格。



软件 SOFTWARE NGC《星战》具有超高素质画面 深入体验《星战》从这里开始

"《星球大战 侠盗中队》系列"一直是任天堂系主机的独占游戏，最近终于又将发售NGC上的最新作《星球大战 侠盗中队III：反叛者的袭击》（Star Wars Rogue Squadron III：Rebel Strike）。游戏延续系列作超华丽画面的特色，即时演算的画面素质直逼原电影画面，说本作为现在游戏中最华丽的作品之一也不为过。游戏将让《星球大战》迷亲历《星球大战》的故事，如玩家可以扮演天行者·卢克去拯救公主。比较前两作《星球大战 侠盗中队》，本作新增加的部分就是步行战了，如前面提到拯救公主的任务，玩家将操纵天行者·卢克在死星的监狱中大显神通。游戏由Factor 5开发，卢卡斯艺术（LucasArts）发售，发售日已定于10月22日。

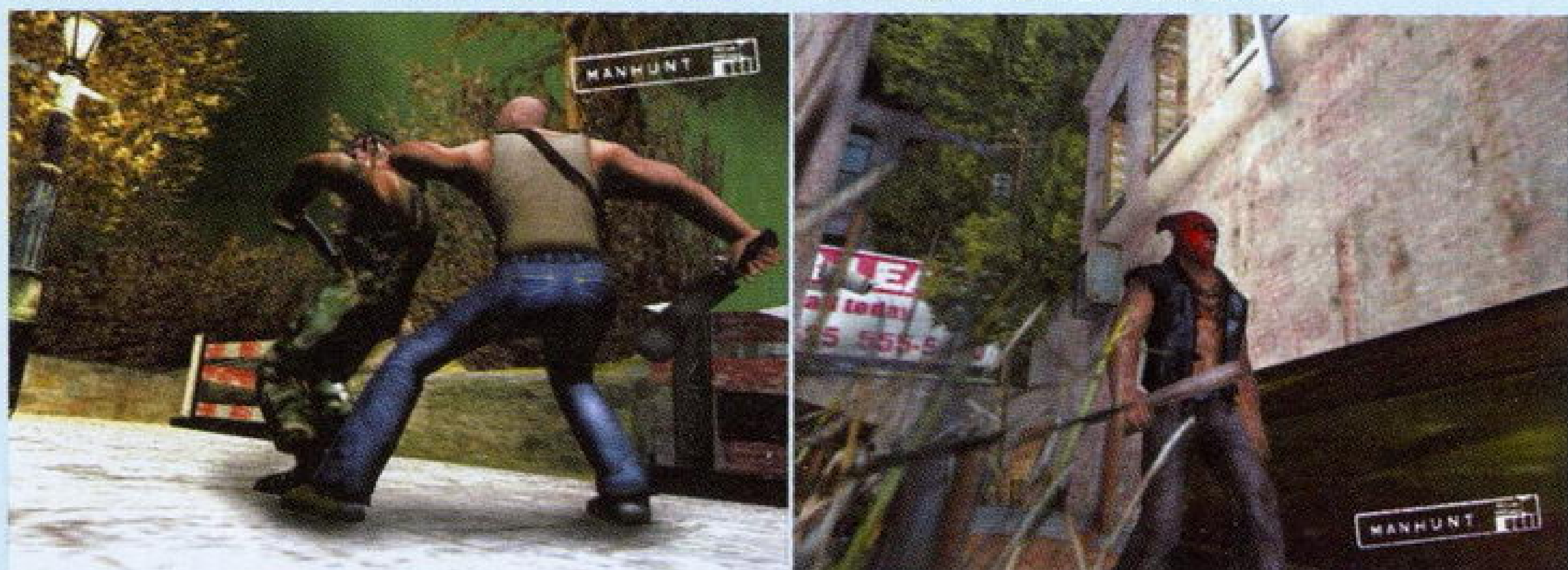


软件 SOFTWARE 《GTA》开发者又有新作 新的暴力游戏《猎人》

风行于欧美的暴力游戏《横行霸道3》及《横行霸道 罪恶都市》虽然具有极高的销量，但其游戏中所涉及的暴力也一直是人们所谴责的，近期，"《横行霸道》系列"的开发者Rockstar的新作《猎人》（MANHUNT）又宣布即将于今年的11月16日推出。

《猎人》的故事发生在一个荒废的美国，在那里，似乎没有什么是值得在乎的。那里还流行着一项"运动"——猎人，而你，也就是James Esrl Cash就是要被猎的人，你在令人惊恐的呼吸声中醒来，现在，你必须跑、躲以及战斗来继续你的生存。你只有生存下来才有可能发现是谁对你做了这一切。

不难看出，新作的故事背景设定就可以让人想象游戏的内容仍然脱离不了暴力，不过比起"《横行霸道》系列"，相信应该是有所收敛的。



软件 SOFTWARE 《MGS 孪蛇》新画面公布 美国玩家将于年底玩到该作

由小岛秀夫加宫本茂加SILICON KNIGHTS的黄金组合打造的《MGS 孪蛇》近期又公布了全新的游戏画面，作为确立"《METAL GEAR》系列"真正经典地位的一作，第一作《MGS》具有在当时来说极高原创性的游戏性、同时也具有令人折服的游戏剧情。这次重新制作的《MGS》，不但画面得到了完全进化、系统大幅进化，原作中最大的亮点之一——过场剧情动画也将由日本新锐导演北村龙平进行完全重新演绎。美国的玩家2003年11月19日就可以领略到这款全新的《MGS》的风采了。



短信息 MESSAGE EXPRESS

■2003年9月3日，日本罗技公布，其PS2用的方向盘控制器"GT FORCE"在日本国内的出货量已经突破了30万台。目前PS2上对应GT FORCE的游戏已经达到了30款。

■之前在欧洲出货量已经达到50万台的"EYE TOY"现在实际销售量已经达到了40万台，根据SCE考察，EYE TOY相当受低龄玩家的欢迎，预计这将进一步扩宽PS2的用户群。SCE已经决定在美国及亚洲市场推出EYE TOY，但目前仍未计划在日本市场推出EYE TOY。

■虽然诺基亚的游戏手机N-GAGE的发售日（10月7日）还没到，但诺基亚近日又宣布，世界最大的游戏软件商EA正式加入N-GAGE的软件制作阵营。EA将于今年的圣诞季节发售2款游戏。

■据传言，9月份全球各国的游戏开发商将可以收到PSP的初期开发软件。之前SCE曾正式公布过将于今年秋天向各国的开发商提供基于PC的PSP模拟软件，虽然其运作速度只有实机的十分之一，但已经可以让开发者们开始具体的开发工作了。另还有传言，PSP上将会有从PS2上移植的《GT赛车3》或《GT赛车4》，还有《THIS IS FOOTBALL》及《大逃亡》。

■9月1日，SCE宣布原SCE常务兼CTO冈本伸一辞职。冈本伸一于1989年进入索尼，1993年进入SCE的开发部，1997年担任开发研究本部软件部的部长，1999年担任开发研究本部部长及执行官员，2000年任常务。冈本伸一可以说历经了PS、PS2及PS3的开发工作，辞职的他今后的动向未明。

■原《古墓丽影》之父、CORE DESIGN的创立者史密斯兄弟（Adrian Smith及Jeremy Heath-Smith）自退出CORE DESIGN之后其动向就令人关注，近日他们终于宣布将在英国成立一家新的游戏开发公司，据悉他们还将从原CORE DESIGN组中请来一些原有的员工加入新公司。

■据悉，在即将发售的NGC新作《蛋宝宝》中，玩家只要将之与GBA进行连接，就可以玩到《NiGHTS》、《噗哟噗哟》及《CHUCHU火箭》等作。

■日本著名的廉价游戏发行、制作公司D3 PUBLISHER于8月25日宣布：到目前为止的5年时间中，D3共发行了180款廉价游戏（包括PS上的SIMPLE 1500系列及PS2上的SIMPLE 2000系列），所有的廉价软件在日本的累计销量已经突破了1000万套。

■8月28日，KONAMI宣布与法国的开发商Widescreen Games合作，将于2004年夏推出一款网络动作冒险游戏《黑暗瘟疫》（Plague of Darkness）。游戏对应Xbox及PS2。

■SCEE的总裁Chris Deering宣布，2003年上半年PS2在欧洲的销售成绩相当好。目前欧洲地区的PS2出货量已经达到了1560万台，（Xbox出货量为230万台，NGC的出货量为160万台）SCEE还定下了到2004年3月31日为止PS2的出货量达到2200万台的目标。

■Xbox也将在日本发售廉价版游戏，其名为"Xbox WORLD COLLECTION"，到10月23日，Xbox将会同时发售5款这样的作品，不过目前廉价版的价格仍定为4800日元，这5款作品包括：《TAO FENG》、《Inside Pitch 2003》、《NFL Fever 2004》、《暴力排球》、《暴力高尔夫》。到2004年夏天为止，微软计划共有20款廉价游戏出售。

■Rockstar Games宣布将于2003年11月14日发售《横行霸道3》及《横行霸道 罪恶都市》的打包版本——《横行霸道 DOUBLE PACK》。

虹吸战士：最后关头

PS2	SCEA	ACT	2004年1月21日

在伦敦ECTS展的"PS体验会"上，SCE展出了曾于PS上创造奇迹的《虹吸战士》系列"的最新作《虹吸战士：最后关头》(Syphon Filter: The Omega Strain)。这次SCE提供的试玩台上，本作是以单机模式出现的。玩过前几作的玩家一定会很快上手，因为来自前几作的操作在这里被完全保留。游戏的一开始就是要创造出一个角色，因为这一作中，玩家不再是扮演前几作的主角Gabe Logan，而是他的一位助手。有试玩者表示，本作保有系列以来独有的流畅的操作系统，再配合更加精彩的关卡设计及更华丽的游戏画面，光是本作的单机模式就已经值回票价了，他们非常期待能玩到明年初的完成版，当然了，那时还有作为卖点之一的多人游戏模式可玩。

当然，以现在的眼光来看本作的游戏画面，游戏似乎没有比其他游戏优秀的地方，其实绝妙的游戏性才是该系列作一直以来的过人之处。



瑞奇与叮当2

PS2	SCEA	ACT	2003年11月12日

《瑞奇与叮当2》(Ratchet & Clank 2: Going Commando)与《杰克II》虽然同属SCEA的平台类动作游戏，但到了续作，这两款作品都各自向着更独特的风格发展了，《杰克 II》是走更大龄化的路线，而《瑞奇与叮当2》则仍是走可爱路线，但游戏中的玩法却变得更注重于远距离武器的使用了。本作同样在ECTS展上提供了试玩。本作瑞奇的武器种类更多、更强了，但这些武器的用法仍是非常简单。虽然这一作武器更多了，但近身战仍然存在，特别是瑞奇跳跃后的扳手攻击非常好用。本作与前作相同，在游戏中打倒敌人之后，就可以收集到螺丝等物，利用这些道具，瑞奇就可以在售物亭中购买新的武器或道具。《瑞奇与叮当2》的发售日定于11月12日，与《杰克 II》的发售日相隔约1个月。





荣誉之战

PS2	SCEA	ACT	2004年2月18日

由功夫巨星李连杰担任主演的SCEA动作大作《荣誉之战》(Rise to Honor)在伦敦的ECTS展上公开了试玩版，这次人们对本作有了更深的了解。

制作人之前一直提起的让主角同时与多个人战斗的系统也得以公开，游戏中，玩家可以使用右摇杆来进行攻击，这样任何方向的敌人都可以一根摇杆搞定。玩家还可以按下R1键使用特技，不过特技的使用次数是有限制的。游戏中也不只是一味的打斗，试玩版中就可以体验到游戏中的一场逃亡关卡，在这一关中玩家必须想尽一切办法快速地逃跑，途中必须对应不同的地形而做出跳跃或翻滚动作，这样的场面即调节了游戏的乐趣，也增加了游戏所具有的电影感觉。除了打斗以外，《荣誉之战》还会有枪战要素，但目前试玩版还没有提供枪战关卡的体验。目前游戏的发售日定于还有些遥远的2004年2月18日，看来本作的制作的确是经历了重重困难啊。



新作发售表

新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划	发行：KONAMI/制作：BROCCOLI	SLG
PS2 新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计划 With アスカ补完计划	预定 2003年9月11日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		



“新世纪福音战士”企划始动！为了迎接“EVA”10周年，也为了迎接TV动画结束7周年，从2002年12月到2003年12月一年间，由动画监督庵野秀明指挥的“EVA重生计划”开始展开，而这款游戏就是其关联产品中的一个。《绫波育成计划》曾出在DC和PC上，玩家只能培养绫波丽一人，而在《新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划》中，除了绫波丽以外，还可以对明日香进行育成。游戏中玩家扮演的是绫波与明日香的保护监督主任，内容是要在一年之内对绫波与明日香这两名EVA驾驶员进行教育，而最后到底两人会被培养成什么类型的人，这就要看玩家的喜好了。与DC版和PC版相比，本作在游戏内涵和攻略丰富度上面有所增加，系统也作了改变，还加入了能力值这一设定，结局也多达五十多个，很有挑战性。



龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	A・RPG
PS2 ドラゴン オン ドラグーン	预定 2003年9月11日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		



该游戏是SQUARE ENIX在PS2上推出的第二款作品，也是一款原创作品。从公布的几位角色的背景来看，这些角色都各自背负着一个沉重的宿命，而且人物的性格都有些异于常人，都有些极端。当他们与怪物签订契约时必将失去身体的一样功能，听起来有些残忍，但这难道不是游戏的一大亮点吗？游戏虽说有些极端，但给人的震撼力应该是很大的，对这款游戏开始感兴趣的玩家想必都是被人物和世界观吸引，而不是被“SQUARE ENIX”这个公司名字吸引吧。游戏大量采用灰色、银色、铁锈色这些冷色调，意在烘托出一种悲壮、无奈的气氛，感觉这款游戏的结局如果是悲剧，那就更有味道了……



PLAYSTATION

粗黑字体：受注目游戏

红色字体：发售日、售价有变更的游戏

9月					
9月18日	心跳回忆 放课后 回答问题吧？ (PSone Books)	ときめきの放课后ねっクイズしよ (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル 対战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.1 虹色的青春 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.2 彩之爱歌 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.3 旅立之诗 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3 旅立ちの诗 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 forever with you (PSone Books)	ときめきメモリアル フォーエバー ウィズ ユー (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 热舞暑假 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ダンシング サマー バケーション (PSone Books)	MUG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 回忆之钟响起 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー リンギングオン (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 响之高校祭 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ピング スクール フェスティバル (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル2 対战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月18日	洛克人X4 (PSone Books)	ロックマンX4 (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800日元
9月25日	**网球王子 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**テニスの王子样 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**SLG**	**KONAMI**	**2800日元**
10月					
10月	**前线任务 1st**	**フロントミッション ザ・ファースト**	**S・RPG**	**SQUARE ENIX**	**3800日元**

PLAYSTATION2

9月					
9月11日	**龙背上的骑兵**	**ドラッグ オン ドラグーン**	**A・RPG**	**SQUARE ENIX**	**6800日元**
9月11日	**新世纪福音战士 凌波育成计划 With 明日香补完计划**	**新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成计划 With アスカ补完计划**	**SLG**	**BROCCOLI**	**6800日元**
9月18日	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	PLAY MORE	6800日元
9月18日	少女义经传	少女义经传	AVG	WellMADE	4800日元
9月18日	少女义经传 特别版	少女义经传 特别版	AVG	WellMADE	6800日元
9月18日	闪灵二人组 被夺走的无限城 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺われた无限城 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800日元
9月18日	闪灵二人组 夺还！全员集合 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺还だョ！全员集合 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800日元
9月18日	**心跳回忆 Girl's Side (KONAMI the Best)**	**ときめきメモリアル ガールズ サイド (KONAMI the Best)**	**AVG**	**KONAMI**	**2800日元**
9月18日	魔界英雄记 马克西莫 机械怪兽的野望	魔界英雄记 マキシモ マシンモンスターの野望	ACT	CAPCOM	6800日元
9月18日	**足球教练FORMATION FINAL**	**足球教练FORMATION FINAL**	**SLG**	**KONAMI**	**6800日元**
9月25日	**真・三国无双3**	**真・三国无双3**	**ACT**	**KOEI**	**4280日元**
9月25日	**真・三国无双3 套装版**	**真・三国无双3 套装版**	**ACT**	**KOEI**	**9800日元**
9月25日	**超值套装 真・三国无双3 猛将传&三国志Ⅷ&决战Ⅱ**		**ETC**	**KOEI**	**10800日元**
9月25日	**网球王子 SWEET&TEARS2**	**テニスの王子样 SWEET&TEARS2**	**SLG**	**KONAMI**	**6800日元**
9月25日	Shinobi (PS2 the Best)	Shinobi (PS2 the Best)	ACT	SEGA	3000日元
10月					
10月2日	**天外魔境Ⅱ MANJI MARU**	**天外魔境Ⅱ MANJI MARU**	**RPG**	**HUDSON**	**4980日元**
10月9日	DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME	ダンスダンスレボリューション エクストリーム	MUG	KONAMI	6800日元
10月23日	**火影忍者－鸣人 NARUTIMETHERO**	**NARUTO－ナルトナルティメットヒーロー**	**ACT**	**BAIDAI**	**6800日元**
10月23日	**古墓丽影 美丽的逃亡者**	**ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者**	**AVG**	**EIDOS**	**6980日元**
10月	**天堂学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！**	**ヘヴン学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！**	**AVG**	**NEC**	**6800日元**

PS2	网球王子 SWEET&TEARS2	KONAMI	SLG
	テニスの王子様 SWEET&TEARS2	预定 2003 年 9 月 23 日	日版
	1 人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		



全国的“网王迷”可以欢呼了！继《网球王子 Smash Hit！》之后，PS上的《网球王子 SWEET&TEARS》即将推出续篇《网球王子 SWEET&TEARS2》。游戏附带一张DVD，收录了2003年举行的“青春学院网球祭2003”的盛况。参加这次“网球祭”的除了漫画原著许斐刚先生之外，为青学九名正选队员配音的声优也同时到场，网球祭历时两个半小时，DVD中全部收录。游戏的类型还是KONAMI最擅长制作的育成类，不过这次在PS2版的《网球王子 SWEET&TEARS2》中还加入了恋爱要素，原创主角的性别也是可以选择的（如果选择男性……），选择女性的话还可以进行混合双打。除了青学的九名正选外，玩家还可以与其他学校的队员组队，想想原著中几十名角色，呵呵，选择的余地好大啊！（迹部的美技……憧憬中……）







GBA	火影忍者 木之叶战记	TOMY	S·RPG
	NARUTO 木ノ叶战记	预定 2003 年 9 月 12 日	日版
	1～2 人 / 自带记忆功能	容量未定	4800 日元
	对应 GBA 专用通信对战线		推荐玩家年龄：全年龄



《火影忍者》，这个在《少年JUMP》上红得发紫的漫画不知已经出了多少个游戏了，因为都是以ACT居多，所以这款S·RPG类型的“火影”看来还是有些新意的。游戏大致分两部分：一部分是AVG式的冒险部分，在这部分中最重要的就是收集情报（作为一名忍者，不收集情报怎么行）；接下来就是进入战斗的SLG部分，这部分一般都是战斗，战斗结束后又会回到AVG部分，两部分如此交替从而推动游戏的发展。战斗中除了各自的忍术外，还会发动与同伴之间的合体忍术，从而形成连击，而角色的忍具也是可以进行强化的。另外，游戏中的“角色图鉴”和“鸣人问答”模式也是很有趣的哦。







DREAMCAST

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
9月					
9月11日	潘多拉之梦（DREAMCOLLE）	パンドラの夢（ドリコレ）	AVG	NEC	2800日元
9月11日	格斗之王2000（DREAMCOLLE）	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（DREAMCOLLE）	FTG	SNKPLAYMORE	2800日元
9月11日	GAIA MASTER 决战！世纪王传说（DREAMCOLLE）	ガイアマスター 决战！世纪王传说（DREAMCOLLE）	TAB	CAPCOM	2800日元
9月11日	燃烧吧！私立正义学园（DREAMCOLLE）	燃えろ！ジャスティス学園（DREAMCOLLE）	FTG	CAPCOM	2800日元
9月25日	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO（DREAMCOLLE）	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO（DREAMCOLLE）	FTG	CAPCOM	2800日元
9月25日	能量宝石2（DREAMCOLLE）	パワーストーン2	ACT	CAPCOM	2800日元
9月25日	**SNOW**	**SNOW**	**AVG**	**NEC**	**6800日元**
9月25日	秋之回忆2（DREAMCOLLE）	メモリーズ オブ セカンド（DREAMCOLLE）	AVG	KID	2800日元
10月					
10月23日	甜蜜的季节	すい～とし～ずん	AVG	TAKUYO	6800日元
10月23日	风之歌	风ノ歌	AVG	KARARA	7500日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
9月					
9月12日	真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书	真·女神转生 デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS	4800日元
9月12日	真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书	真·女神转生 デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS	4800日元
9月12日	**火影忍者 木之叶战记**	**NARUTO 木ノ叶战记**	**S·RPG**	**TOMMY**	**4800日元**
9月18日	侦探学院Q 名侦探就是你！	探偵学院Q 名探偵はキミだ！	AVG	KONAMI	4980日元
10月					
10月	ORIENTAL BLUE 青之天外	オリエンタルブルー 青の天外	RPG	NINTENDO	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
9月					
9月11日	炸弹人时代（HUDSON the Best）	ボンバーマンジェネレーション（HUDSON the Best）	ACT	HUDSON	2800日元
9月12日	**牧场物语 美妙人生**	**牧场物语 ワンダフルライフ**	**SLG**	**MARVELOUS**	**6800日元**
9月25日	**天外魔境Ⅱ MANJI MARU**	**天外魔境Ⅱ MANJI MARU**	**RPG**	**HUDSON**	**4980日元**
9月26日	**真·女神转生Ⅱ**	**真·女神转生Ⅱ**	**RPG**	**ATLUS**	**4800日元**
10月					
10月9日	超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险	ジャイアンドエッグ ビリー·ハッチャーの大冒険	ACT	SEGA	6980日元
10月24日	式神之城Ⅱ	式神の城Ⅱ	STG	KIDS STATION	6800日元
10月	瓦里奥制造	メイドインワリオ	ETC	NINTENDO	价格未定

Xbox

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
9月					
9月18日	猎杀恐龙 消失的大地	ダイナソーハンティング 失われた大地	A·AVG	MICROSOFT	5800日元
9月25日	闪电行动	ゴーストリコン	STG	MICROSOFT	6800日元
10月					
10月4日	Brute Force	Brute Force	STG	MICROSOFT	6800日元
10月30日	世嘉GT online	セガ GT オンライン	RAC	价格未定	

仙乐传说

画面 / 音效 / 系统 / 战斗爽快度

邪魔天使

9

毫不夸张地说，本作是"《传说》系列"最优秀的一作。除了卡通渲染的人物略显粗糙以外，游戏很少有让我感到不满的地方，战斗时的爽快让人玩的时候觉得行云流水，毫无拖沓之感，大大超过之前出的《FFCC》。在谜题上有时需要稍稍动动脑筋，解开时很有成就感。情节方面丝丝紧扣，各个角色的身世、来由都非常吸引玩家将游戏继续下去，并且有欲罢不能之感。此外，优美的主题曲也颇有吸引力。

沙罗

9

除了人设稍微有些幼齿外，别的都非常不错。虽然只是刚开始，但剧情已经吸引了我。游戏的画面虽然比之前所想的略差一些，操作的界面颜色也烂了点点，不过这并不会影响游戏时的心情和兴致。战斗方面去掉了《命运传奇2》那样的SP和TP限制，使得战斗时能够更加流畅地进行下去。最美中不足的是，音乐的风格和前几作相仿，都是属于"听着不错，之后忘记"的那种……

多边形

8

高水准的人设与动听的主题曲自然是没得说。由于使用了卡通渲染技术让画面完全立体化，使得本作从第一眼就给人一种耳目一新的感觉，人物丰富的动作与表情实在是太出色了！剧情方面与系列的其他作品没有太多联系，但本人认为是系列中最出色的一个。游戏的系统变化比较少，完全继承了前作的优点并进行了强化，但立体的战斗场面常常给人一种大乱斗的混乱感，给战斗平添了一些难度。

NGC■特制DVD×2■NAMCO■テイルズ オブ シンフォニア■RPG■2003—08—29■1～4人■无对应周边■3格

总分：26 热血推荐

新约 圣剑传说

画面 / 音效 / 系统 / A.I.低下度

星夜

8

本作是1991年GB上的《圣剑传说》的移植版，不过这次的作品在画面等方面进行了不少强化，同时增加了不少收集要素。操作手感方面保持了系列的高水准，各项武器和对应的攻击方式也非常多样。谜题难度适中，流程也没有太多难点，比较容易上手。缺点是NPC的A.I.比较低，绝大部分时间都是靠自己独立前进的，此外通关后没有什么新要素是个缺点，好在双主角路线区别挺大，也算是个补偿。

邪魔天使

8

令人发指的A.I.啊！这是在下玩了本作的第一感觉，战斗的时候NPC几乎就是当摆设，而BOSS如果被什么柱子、灯台等东西挡住后也只会傻傻地站在原地任你蹂躏，战斗难度过低让人觉得有点不爽，经常是我方没伤多少血就能打倒BOSS。不过与难度过低的战斗相比，游戏在解谜方面却让人觉得很好，即使是在明白提示的情况下还是觉得有点难度。但是作为A・RPG，战斗难度不高总让人觉得遗憾。

沙罗

7

最后一次玩GB版的《圣剑》，已经是好多年前的事情了。对我而言，这款等待了六七年的游戏总体来说没有让我失望。画面全新制作，故事、流程全新制作，人物全新制作——整个游戏有大半都是重新制作的。玩的时候，确实有种玩《圣剑》新作的感觉。只是，游戏通关后没有二周目，战斗时的攻击判定问题多多，游戏难度过于低下，使我在就要通关时失去了继续进行下去的动力。

GBA■卡带（128M）■SQUARE ENIX■新约 圣剑传说■A・RPG■2003—08—29■游戏人数1～2人■GBA专用联机线■自带记忆

总分：23 热血推荐

今天的小狗

画面 / 音效 / 系统 / 小狗可爱度

猫太

7

非常休闲的游戏，为了让人完全摆脱学习和工作的压力而制作的一个游戏。游戏的风格柔和自然，且音乐也很有趣。除了平时带小狗外出散步和一起玩游戏外，还有类似RPG中的技能等级设定，只要小狗的某个数值到达一定上限便可以提升等级。只可惜小狗的种类不够多，而且其它好玩的要素也少，让游戏的可重复性大减。如果你想尝试一下养狗的滋味，但家中又不能养的话，这款游戏绝对适合你。

SOUL

7

一款面向非机迷的游戏，以养狗为题材。其实单看游戏中各种可爱的小狗就已经很让爱狗之人动心了。其实很多人都有小时候痛失爱狗的经历吧，这样的痛苦是不会在游戏中重演的。游戏的进行方法有些像以前的"鸡蛋仔"育成游戏，比如带狗狗散步、给它洗澡、喂它吃饭等等，但这次的宠物不再是虚构的生物，而是在屏幕上真正生动活泼的可爱的狗狗！再次向勇于开拓非机迷市场的开发商致敬。

D・S

6

作为一款休闲类的游戏，其实并没有什么可以去深入研究的地方。该游戏中的宠物犬尚算可爱，但画面风格个人并不特别欣赏，可能更夸张、更卡通一些会比较适合我吧。在育成的过程中，丰富的系统变化和一些不确定的因素是该游戏的最大魅力，也使玩家在游戏的时候有种在现实中养宠物的感觉。在即将到来的游戏旺季前，这游戏也就算是"过江之鲫"了吧，这里就无须特别推荐了。

PS2■DVD—ROM■DigiCube■きょうのわんこ■育成AVG■2003—07—24■1人■对应DUAL SHOCK2■17KB以上

总分：20 不过不失

怪物农场4

画面 / 音效 / 系统 / 怪物数量

猫太

8

怪物数量和画面质素大幅度增加是必然的结果，尤其是在冒险模式中，画面的流畅感和被蝙蝠围绕的声效更是让人眼前一亮。由于PS2使用的是DVD—ROM，以往只能用CD—ROM再生怪物的设定被再一次提升到DVD—ROM，无论你是用动画DVD，又或者是Xbox游戏都可以召唤出不同的怪物，实在是有趣的设定。美中不足的就是有些场景的切换过慢，有时会让人等得不耐烦而失去兴趣。

卡伦

7

片头动画做得非常不错，本作的系统比起前作有所改良，而剧情方面，由于游戏进行方式的限制，依然是那样薄弱，只不过略微加强了一点而已。不过对于此类游戏来说，剧情其实也并非那么重要。放入不同的光碟就会出现不同的怪物，这才是本系列的最大魅力。而本作中又大大增加了怪物的数量，看看你所心仪的游戏究竟会化为怎样的怪物出现吧，说不定会是一个令你大吃一惊的形象呢。

SOUL

7

在PS2里放入自己喜欢的游戏或音乐碟会在游戏中产生一只怎样的怪兽？这样的期待感还是很引人入胜的。这次的最新作有了一些加强的地方，如故事性变强了，系统也有了一定的变更，和用"自己喜欢的光碟"所创造出来的怪兽一起去冒险也让人感觉更有趣味性了。本作的游戏进行方法也相当简易，任何人都可以轻松上手。但和前作相比，新作的改变太少了，玩过前作的玩家就会感觉缺乏新意。

PS2■DVD—ROM■TECMO■Monster Farm4■育成SLG■2003—08—14■1人■对应DUAL SHOCK2■230KB以上

总分：22 热血推荐

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

十二国记 红莲之标 黄尘之路

画面 音效 系统 忠实原著度

阿修罗

在小说和动漫画界都拥有很高评价的作品按理来说应该是不会让人失望的，可是本作却“成功”地做到了这一点！身为一款PS2游戏，人物对话时居然连嘴部动作都没有，而且就连那些静止的图片都显得非常不精美。AVG部分的不同选项影响阳子的王气成长以及剧情的发展方向，总算使游戏多了一些变数。RPG部分的战斗过分简单，没有什么快感！最让FANS感兴趣的大概就只有众多声优和名词解释了！

卡伦

小野不由美的原著及动画对于卡伦来说还是有着不小的吸引力的，不过这款游戏的素质还真是不出所料地差。毫无新意的系统，粗制滥造的画面，简单至极的战斗……相较之下，音乐大概是游戏最大的亮点了。如果不是对原著感情特别深的玩家，最好还是不要浪费时间在这上面了。本来《网球王子》的成功令卡伦对KONAMI的动画改编游戏期待度大增，不过现在看来，KONAMI还需要继续努力……

邪魔天使

如果是原著或动画的FANS，大概会对这个游戏有不同的感受吧，但很可惜，邪魔天使在此之前从来就没有接触过这方面的东西，所以游戏给我的印象就只能用两个字来形容——无聊。别的不说，像这种动画改编的游戏中竟然没有出现任何动画，而只是用静止图片来交代情节，就连对话时人物的嘴也不会动，这就不能不让人怀疑KONAMI的诚意了。各位有钱去买这个游戏的话，那还不如去买小说或DVD动画比较好。

总分：17

不过不失

PS2■DVD-ROM■KONAMI■十二国记 红莲の标 黄尘の路■AVG■2003-08-28■1人■DS2专用■112KB

布菲：吸血鬼杀手

画面 音效 系统 难度

GOUKI

根据美国热播的同名电视系列剧改编而成的游戏，常看欧美电影的玩家能够在里面找到不少熟面孔。游戏的打击感比较“脆”（就是既没有力度也比较生硬），动作的设计也傻得可以。游戏使用了蒙太奇的手法来介绍游戏中的每一位可操作角色，不过每个角色给人的感觉都差不多，实在让人遗憾。游戏的隐藏要素可以说是相当丰富，但对于不了解这部系列剧的玩家来说实在无法构成太大的吸引力。

SOUL

由美国FOX的热门电视剧集改编的游戏，这次已经是第二作了。照理说，这种改编的游戏很少有优秀作品的，但本系列却属于其中的优秀者。游戏的可玩性相当高，变化丰富，可以选用的角色数多，打斗的感觉也不俗，“净化”吸血鬼时相当有快感，这也是亮点所在。游戏的画面华丽之余也非常流畅，第三人称视点也较为人们所接受。最后是其丰富的隐藏影像，收集起来相当有趣。

胜负师

根据热门电视剧改编的游戏，但对于国内玩家来说这并不能算是个卖点。或许这属于FANS向的游戏，所以感觉制作方面功力不足。画面的表现力相当一般，而人设也没什么特色。敌方的造型可能是为了忠实原作，感觉千人一面，缺少变化。尝试之下觉得美版动作游戏的老毛病在这款作品上几乎全都能找到，粗糙的美工，生硬的动作，再加上命中感和打击感方面的欠缺，使这样的ACT在欧美也只能位居三流之列。

总分：20

不过不失

PS2■DVD-ROM■Sierra Entertainment■BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BLEEDS■ACT■2003-08-27■1人

梦幻之星 1代

画面 音效 系统 移植度

纱迦

PS2版《梦幻之星》的推出，宣告着SEGA的复刻大潮正式拉开了序幕。由于历史久远，所以国内玩过一代的人并不多，这次PS2版给了大家一个很好的机会。游戏没有片头CG，不过开始时会用字幕交代背景。玩到目前为止还未发现有什么隐藏迷宫、隐藏BOSS之类的设定，因此有点失望。当然，游戏最大的优点就是便宜了。希望SEGA能将剩下数代整合为一个版本，相信这样销量会高很多。

邪魔天使

感动！感动！除了感动还是感动！看到经过重新制作的《梦幻之星》时，那种激动的心情完全不能用语言来表达。回想MD版的《梦幻之星 千年纪的终结》，DC上的《梦幻之星Online》，这个系列给了我们多少欢乐与多少感动。人设变为《梦幻之星Online》的人设，让人耳目一新，但经过重新绘制的传统静态CG却更能勾起玩家对那段美好日子的回忆。现在惟一期望就是SEGA将全系列重新制作。

沙罗

一直都认为只有非网络版的《梦幻之星》才是真正的《梦幻之星》，当“2500系列”公布时，吸引我的，只有这部复刻版的《梦幻之星》。玩这个游戏并不是游戏有什么精美的CG，华丽的动画，惊天地泣鬼神的情节，而是在于回味过去那美好的时光。就游戏而言，那种简单朴实的2D画面根本与现今那些绚丽的3D画面无法相提并论，但玩的就是那种心情，抛开一切外表，去体会游戏给我带来的美好回忆。

总分：22

热血推荐

PS2■DVD■SEGA■PHANTASY STAR GENERATION：1■RPG■2003-08-28■1人■DS2手柄对应■210KB

驱龙少年

画面 音效 系统 耐玩度

胜负师

既然是“眼镜公司”的作品，难免有一些《机战》的影子，不过这仍能让人感受到不少新意。本作的画面具有GBA《机战》的水准，系统方面也比较新颖，行动值与技巧间的相互影响增强了游戏的战略性，以手动方式操控命中率及效果使战斗的乐趣更加突出。游戏的流程不长，并在二周目后游戏就转向了育成与收集方面，可重复性相当高。其水准在动漫改编的游戏作品中已经相当不俗，值得认真体验。

LIKY

有着做《机战》的功底，“眼镜商”在表现这款游戏的战斗画面上显得驾轻就熟，各种大迫力的攻击方式看起来非常过瘾，造型各异的龙也非常酷。游戏有趣的地方在于能够手动操作战斗，掌握好时机按下不同的键，使同步率达到最高，感觉有点玩音乐游戏的味道，也使得战斗时的投入度大增。不过游戏对于按键时机要求得过高，玩起来有点辛苦。另外游戏的流程有点偏短，还好能够不断收集龙。

D·S

对于根据著名漫画改编的游戏在没有亲身体验之前，我总是存有一定的戒心的。这款游戏给我的整体感觉是比较失望的，尽管BANPRESTO对于制作这种类型的游戏已经驾轻就熟，但平庸就代表着失败。在花上半小时熟悉游戏的系统之后，剩余的就只有在收集模式中寻找乐趣了。可惜的是，该游戏的收集乐趣不能给玩游戏的人带来什么成就感，即便是对原作漫画的FANS来说，也只能机械地重复着同一件事。

总分：21

不过不失

GBA■卡带（64M）■BANPRESTO■Dragon Drive：World D Break■RPG■2003-07-18■1人■对应GBA专用通信线■自带记忆功能

文：GOUKI

汤姆·克兰西的分裂细胞



汤姆·克兰西的分裂细胞		Ubi Soft	ACT
PS2	Tom Claney's SPLINTER CELL	2003年3月28日	美版
	1人	493Kb	49.99 美元
	只对应 dualshock2		

原创游戏

在"《MGS》系列"于PS系平台大红大紫的时候，相信小岛秀夫的同行们也正在仔细地研究这类间谍游戏的特点以及真正吸引玩家的地方，在经过一番仔细论证之后，他们得到的关键词就是：隐密行动、职业特工以及惊天阴谋。

隐密行动指的是游戏的方式将以"潜入"为主，以不被敌人发现行踪而完成任务为最高目标；职业特工指的是游戏的专业性，由于游戏将取材于普通人不可能接触到的间谍活动，因此指导玩家如何成为一个出色的间谍也是游戏一个相当重要的组成部分；惊天阴谋则意味着此类游戏必须拥有一个"厚重的世界观"、"复杂的人物关系"以及一个跌宕起伏扣人心弦的剧情。

作为一个出色的游戏公司，独立完成前两项要素自然不在话下，但是如何能够编排出一个玩家既认可也能够非常投入其中的剧情却成为了一个微妙的悬念。为了让这个悬念尽快落定尘埃，UBI SOFT请来了以"技术恐怖小说"而闻名于世的美国军事文学畅销作家汤姆·克兰西来担纲游戏的剧本编写工作。就这样，一款原创游戏立刻成为了全球数以百万玩家关注的焦点——《汤姆·克兰西的分裂细胞》。

MGS KILLER?

如此强大的制作阵容，这样的游戏难免会与同类游戏的顶峰之作"《MGS》系列"联系起来，《分裂细胞》有着比《MGS2》更好的声光表现，并且在角色动作的处理、间谍装备的设定、关卡的设计上也都有其独到之处。于是，"MGS KILLER"这样一个帽子就很自然地飞到了这款游戏头上。并且在年末，《分裂细胞》也恰好与Xbox版的《MGS2实体》同时期推出，Xbox版的《MGS2实体》很快就被玩家所遗忘，而《分裂细胞》则笑到最后，为UBI SOFT塑造了又一个成功的品牌。但是不可否认的是，《MGS2》对于《分裂细胞》来说实际上是起到了催生剂的作用，在《MGS2》中的相当多的新元素都被《分裂细胞》所一一承接并在其基础上进行了一番美式风格的修正。

英雄萨姆

作为游戏的主角，萨姆·费什尔(Sam Fisher)的形象显得非常低调，甚至连配音演员的表演也让人感觉萨姆是一个沉默的男人。不过这并不妨碍萨姆成为游戏里众多出场角色中惟一的亮点，因为游戏中的所有事件、所有的精彩演出都是围绕着萨姆来展开的。与相当多的好莱坞间谍电影类似的是，萨姆被设定为一个隐藏在大人物背后的无名英雄，虽然解决了无数的危机，虽然为了完成任务而不断地出生入死，但是他始终都是一个生活在暗处的特工。每个关卡结束后类似于新闻短片的MOVIE会告诉玩家萨姆的功绩，这也无形中在玩家心中造成"只有我知道事件的真相，这全是因为萨姆"这样一种对萨姆的认同感，这也是本作在塑造人物时高明的地方。

超级画面

玩过本作的玩家一定会对游戏那超强的画面留下深刻的印象。无论是PS2版还是Xbox版，我们都会为能够看到这样的画面而激动。极为震撼的光影效果成为游戏的一个重要元素，游戏中有各种各样的光源效果，不同的光源效果投射到不同物体上会出现不同的阴影，虽然在《MGS2》中出现了以敌人的影子来判断敌人方位的新要素，但毫无疑问的是"影子"在这款游戏中表现得更淋漓尽致，真正给人一种耳目一新的感觉。在这里我要说的是，我并不清楚在现实中的类似环境下的光影效果究竟如何，但是这款游戏的光影效果确实给我一种"存在感"，相当"逼真"，这对于我来说就已经足够了——能够在这样的一种令人惊叹的画面中进行游戏，这本身就是一种享受。

场景的互动也是本作的一大特色。当然，更加直白点说就是你能够对游戏中既存的场景加以"改造"(其实就是破坏)。游戏的制作小组为此而开发的物理引擎的确是功不可没：先击中油桶让油慢慢渗出来，之后再击中地面上的油引起油桶的剧烈爆炸……必须得说，这样的物理引擎在很大程度上增加了玩家的投入感。

顶级装备

间谍游戏的一大噱头就是那些高科技的间谍装备，在这一点上没有哪个游戏做得比《分裂细胞》更出色了。除了必备的各种小巧轻便威力强大的攻击型武器之外，还有一些即使是在电影中也很少见到的间谍工具也出现在了游戏当中，比如能够隔着门对房间内进行侦察的"光纤摄像仪"、通过多功能发射器发射的，能够贴在墙壁上的侦察摄像头、开锁的道具等等。以往这些小巧的道具我们只能从衣冠楚楚的邦德先生那里看到，并且很难体会到使用这些道具的乐趣，但在本作中有些道具的重要程度并不亚于那些致命的武器，这也是本作一个相当"专业"的地方。

丰富的动作，复杂的操作

美式游戏与日式游戏的一大区别就在于他们各自所追求的细节并不完全相同。还是以《MGS2》为例，《MGS2》对细节的追求体现在游戏中各种设计精妙的搞笑噱头以及对剧情动画细节那一丝不苟的制作态度上，而《分裂细胞》则强调对间谍活动几乎是毫不简化地忠实再现。在《MGS2》中，Solid Snake会以非常漂亮的动作从墙角闪出来瞄准射击，而在《分裂细胞》中则变成了萨姆贴紧墙壁，只探出半个身子进行单手的射击——这个动作的隐蔽程度显然要高过《MGS2》，当然了，若论起"演出效果"来说就远远不及了。

萨姆的动作相当丰富，如果去掉萨姆身上的那些贴图，只是以"框架人"的形态来进行游戏的话，你也许会认为你看到的是《古墓丽影》男性版或者是别的什么以跳跃、动作为主的游戏。由于所有的动作都采用了先进的动作捕捉技术，因此你会觉得萨姆无论是攀爬梯子、顺着绳索从天而降、还是利用墙壁三角跳的动作都与真人无异。当萨姆双腿支撑着身体架在半空中，再双手持枪瞄准下面的敌人的时候，那种屏住呼吸的感觉真是太棒了！

操作一直是美式游戏的弱项，本作也不例外。Xbox、PS2的手柄上的所有键都需要用到，并且在进行一些复杂操作的时候会给人一种不太顺手的感觉，这在很大程度上影响了游戏的流畅程度(特别是装备武器道具的时候)，这的确是一个比较令人遗憾的地方。

其他

不过也许是《MGS2》表现过于优异的原因，本作的敌兵A.I.给人一种不太好的感觉，有时会莫名其妙地触发警报导致GAMEOVER。此外，游戏那漫长的读盘时间几乎让人无法忍受，阶段性的SAVE系统也显得不够人性化，很容易就让人失去了继续游戏的耐心。另外要特别指出的是PS2版的《分裂细胞》有一个Xbox版所没有的原创CG片头，制作得比较精良，再加上PS2手柄也许更加适合国内的玩家，因此在两个版本当中，向大家推荐PS2版本。

文：星夜



火焰之纹章 烈火之剑

火焰之纹章 烈火之剑		NINTENDO	S·RPG
GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剑	2003年4月25日	日版
	1~4人　自带记忆功能	128MB	4800日元
	对应GBA专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄

疑惑

今年上半年，GBA上可以说是大作不断，《银河战士》、《瓦里奥制造》、《赛尔达传说 众神的三角力量& 四支剑》、《最终幻想战略版Advance》、《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》、《火焰之纹章 烈火之剑》，而其中我个人最关注的，还是“《火焰之纹章》系列”的最新作：《烈火之剑》！

作为本系列的忠实FAN，对于今年年初才有消息放出的《烈火之剑》，起初还是颇有一番怀疑的。距离前作《封印之剑》仅仅一年时间，这么短的时间能否做好一作《火焰之纹章》呢？还是说只是像介绍的那样只是个《封印之剑》稍作改动后的资料片之类的作品？此外，对于制作小组宣布之后的“《火焰之纹章》系列”平均一年出一新作，也有些担心会因此造成质量下降……不过随之透露出的NGC版《火焰之纹章》的只言片语还是让我兴奋异常的。（笑）

变化

游戏按时出现在我们面前，之前的疑惑和不安也随之散去。相比前作《封印之剑》，这次的《烈火之剑》的确没有在系统上做太多变化，然而一些细微之处的变动还是让我们感受到制作者的精益求精，例如让步弓手站到投石器上可以远程攻击、武器等级上升到S后增加命中率和必杀率（但是只能有一项到S）等。

还是来看看这次的《烈火之剑》有什么特色吧！首先安排了基本作为系统教学的琳篇，详细的指导使得初次接触本系列的玩家也能够快速上手。不过话说回来，对于系列的老玩家来说，太多的强制操作就让人颇觉得有些不满。虽然通过与前作通信能够直接选择正式的艾利伍德篇，可为了海篇的异传还是得从琳篇玩起，另外错过琳篇的引导显然会对《烈火之剑》的整体把握有一定影响，因此大多数老玩家也还是忍受着“教小孩”的强制教学完成了琳篇。（笑）

至于新出现的军师系统和天气系统对游戏的影响并不大，不过可以从中看到今后改进的方向：增加玩家的投入感和认同程度、更真实地展示战争场景。类似的还有多种多样的过关条件，这些新系统的尝试虽然并不一定马上就能起到很大作用，不过再经过玩家反馈和进一步改进之后会不断完善。例如《多拉基亚776》中首次出现分支情节，经过《封印之剑》、《烈火之剑》两作之后已经成为游戏的重要组成部分。

另外一个明显的变化是游戏的人设显得成熟多了，无论是英姿飒爽的琳还是重情重义的海克特尔，明显与前作的“幼齿”主人公有了鲜明的分别。加上本作大量采用了亮丽的插图穿插在故事进程中，使得人物形象更加鲜明。更重要的是人物支援对话大幅增加，而其中更有不少值得细细回味。下面就节选几个比较独特的对话一同欣赏。

艾利乌德&妮妮安 A

艾利乌德：妮妮安。

妮妮安：啊……艾利乌德……

艾利乌德：终于找到你了，怎么回事，好像心情不太好。

妮妮安：我……没事的。其实我没有……留在您身边的资格……因为我一直在骗你……

艾利乌德：这个你之前已经说过了……妮妮安……你果然有什么事情瞒着我们啊。

妮妮安：是的……

艾利乌德：可是，你不能说出来，对吧？

妮妮安：……是……

艾利乌德：那就不要说了。

妮妮安：啊？

艾利乌德：既然妮妮安你不想说，也不必勉强，什么时候想说了随时都可以来跟我说。

妮妮安：但是……我……在欺骗你和大家……

艾利乌德：妮妮安，我喜欢你，不管怎样这一点都不会改变。

妮妮安：艾利乌德……

艾利乌德：不管你有什么样的秘密，我的心是不会变的。不管是什么事情让你伤心，我都会帮助你解决。不要哭了，只要你高兴让我做什么都行。妮妮安，你是第一个让我有这种感觉的女孩。

妮妮安：艾利乌德……我……我……艾利乌德……艾利乌德……

有着龙族血统而又不敢明说的妮妮安的心情我们可以看得明明白白，后来的大悲大喜也更感人。

再例如《封印》中的剑圣カレル在《烈火》中可还只是剑魔，无论是和妹妹的对话还在和ギィ的A级支援对话都表露无疑：如果你变得更强一些的话，我可能会忍不住杀了你的！

其他对话中也不乏搞笑的例子，例如セーラ和ルセア的对话，ファリナ和ドルカス的佣金之争等等，支援对话使得人物的形象得到多方面的充实。而且在本作中可以随时查看已经达到过的支援情况，加上了背景和动作的支援对话感染力也大增。玩家不但可以随时重温支援对话，也可以通过这个支援列表来仔细研究构筑自己的主力支援体系。这个设定是非常方便实用的，要达到100%支援可是有些困难哦！另外音乐收集也改进不少，随着游戏的进展而不断增加，有几首曲子收集还有些难度，另外听音乐时会有背景插画，不错的设定！

剧情方面也同样有不少出彩之处，不说我方的诸位同伴，就是作为敌人的“黑之牙”也随着故事的进程而了解了他们的另一面。即使是被看作极恶之人的奈鲁卡尔，也同样有着不为人知的过去……在海克特尔篇19章异传的结尾，奈鲁卡尔在主角们离开后悄然出现，而这时的他似乎想起了什么……

“啊……我以前居住过的地方，这里。人龙之战时，我曾经在这里修行过……嗯？为什么总感觉有一些很重要的东西留在了这里……啊！头开始痛了……算了，不回想了！现在最重要的是打开龙之门获得力量，获得可以战胜一切的力量！力量……”

再联系妮妮安姐弟的身世以及理想乡等相关情节，不难得知，这个用尽一切手段来打开龙之门的男人，其目的竟然是为了找回自己的儿女，而要寻找的亲人却被自己当作祭品……又如泽费鲁，《烈火》中的情节正解释了他在《封印之剑》中看似不合理的行为。

新路

其他例如平衡性的改动（斧男地位大大加强，而且还有海哥这种人气角色）之类的因为篇幅限制就不多说了，而《烈火之剑》截止到今年6月30日的销量是22万3575本，在上半年的软件销量排行榜中名列第21位，应该说还是可以让人接受的结果。另外一个消息就是《烈火之剑》将发售美版和欧版，这对于“《火焰之纹章》系列”可是第一次。将于今年11月3日发售的美版虽然现在还无法预料结果，不过同一制作组的“《超级大战争（ADVANCE WAR）》系列”在欧美的评价很高，相信《火焰之纹章》还是能够很快在那里获得认同的，等待着《纹章》FANS的大幅增加（笑）。

至爱排行榜

栏目主持：D・S

这半个月以来，从排行榜上各游戏的排名位置变化来看，多是以大作游戏续作居多。这一方面说明整体游戏市场并没有活化起来，另一方面说明游戏厂商变得越来越谨慎，在没有足够的可预见销售量的保障下，一些缺乏人气的创意新作往往早早地被扼杀在了摇篮里，而热门大作不断推出续作则变成了无奈的事实。

在8月结束之后，今年的夏季商战也算划上了句号。从累计销量来看，这段时期内（6月下旬至8月下旬）的前3名游戏分别是：《世界足球 胜利11人7》（PS2/92万2千余套）、《J联盟创造职业球会！3》（PS2/51万1千余套）和《实况力量职业棒球10》（PS2/48万4千余套）。从中可以发现大热门的体育类游戏成了今年夏季耀眼的"明星"，而它们都是PS2平台的游戏，从中也能够看出PS2在整个日本游戏市场持续唱主角的地位没有任何改变。从目前的形势来分析，这样的局面还将会一直持续下去……

▼《最终幻想 水晶编年史》尽管挂着"FF"的名衔，但与其系列传统RPG玩法却有着相当大的差异，看来上SQUARE ENIX并没有把重心放在NGC上啊！



日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年8月11日～2003年8月17日

1位 PS2 世界足球 胜利11人7

KONAMI■SPG■2003-08-07■15万5817套◆累计84万7482套



曾经创造出许多辉煌成绩的"《WE》系列"如今又以单周出货量超过百万的实际成绩，给其他同类型的足球游戏竖立了一个很好的榜样。与《WE5》到《WE6》之间的进化相比，这次的《WE7》进化程度明显要高出一筹，制作者可谓用心良苦！

2位 PS2 怪物农场4

TECMO■SLG■2003-08-14■9万6946套◆累计9万6946套



当年以"CD创造怪物"为卖点的"《怪物农场》系列"如今已经在不知不觉中推出了第4代，作为TECMO在PS系主机上发售的重头作品，其系列的进化程度却并不理想，原本颇有新意的创意如今也逐渐显得有些乏味，令人感到惋惜。

3位 NGC 最终幻想 水晶编年史

SQUARE ENIX■RPG■2003-08-08■6万7744套◆累计24万7288套



在NGC缺乏RPG大作刺激市场的情况下，这款游戏受到众多玩家注目也完全是理所当然的事情。可是由于游戏中的乐趣多在于4人模式，再加上剧情部分的不足，以及迷宫探险的单调性，导致该游戏的销售后劲不足，难有更大作为。

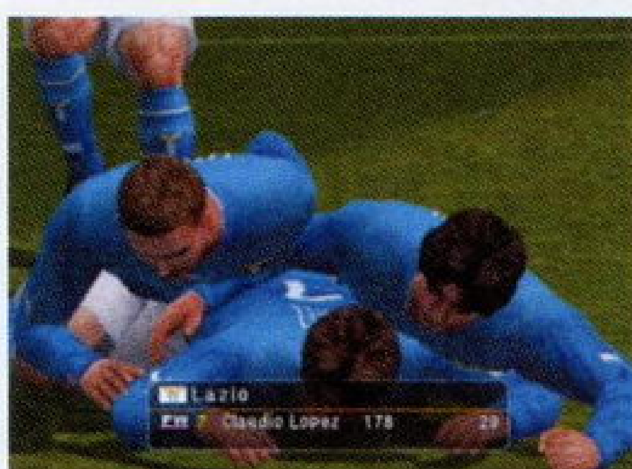
4	口袋妖怪 弹珠台 任天堂■GBA■TAB■2003-08-01■3万8975套◆累计14万4277套
5	超级马里奥 ADVANCE4 任天堂■GBA■ACT■2003-07-11■3万4158套◆累计31万9077套
6	召唤之夜3 BANPRESTO■PS2■S・RPG■2003-08-07■3万2327套◆累计17万5878套
7	超级机器人大战D BANPRESTO■GBA■S・RPG■2003-08-08■3万2100套◆累计12万8133套
8	实况力量职业棒球10 KONAMI■PS2■SPT■2003-07-17■2万8536套◆累计46万7440套
9	卡比之空中滑轨 任天堂■NGC■RAC■2003-07-11■2万6350套◆累计25万1304套
10	DUEL MASTERS TAKARA■GBA■TAB■2003-08-07■1万8158套◆累计5万4973套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年8月18日～2003年8月24日

1位 PS2 世界足球 胜利11人7

KONAMI■SPG■2003-08-07■7万4835套◆累计92万2317套



继续高调热卖中！在非核心玩家占游戏消费群体绝大多数的日本，如何使"《WE》系列"能够走进普通玩家的游戏生活是KONAMI最重视的问题之一。良好的商业包装与贴近初级玩家的练习设置都是使该游戏热卖的重要原因，期待它取得更好成绩！

2位 NGC 最终幻想 水晶编年史

SQUARE ENIX■RPG■2003-08-08■3万0811套◆累计27万8099套



与上周第2名的《怪物农场4》对调了一下位置，一是说明NGC近期实在没有什么惊人的游戏作品发售；二是证明了"FF"这块金字招牌的影响效应的确非一般RPG可以媲美，即便是一款完全尝试新游戏感觉的挂名游戏，销量依然尚可。

3位 PS2 怪物农场4

TECMO■SLG■2003-08-14■2万5706套◆累计12万2652套



可能是早前GBA版中的怪物数量过少的毛病转移到这款游戏上了吧，有的怪物竟然只替换一下颜色便算是一个新品种，这不能不让人怀疑TECMO究竟在这款游戏的制作中投入了多大的精力，在系列销量逐渐滑坡的情况下，究竟何去何从呢？

4	口袋妖怪 弹珠台 任天堂■GBA■TAB■2003-08-01■2万1982套◆累计16万6259套
5	超级马里奥 ADVANCE4 任天堂■GBA■ACT■2003-07-11■1万8573套◆累计33万7650套
6	实况力量职业棒球10 KONAMI■PS2■SPT■2003-07-17■1万7091套◆累计48万4531套
7	超级机器人大战D BANPRESTO■GBA■S・RPG■2003-08-08■1万6825套◆累计14万4958套
8	召唤之夜3 BANPRESTO■PS2■S・RPG■2003-08-07■1万5139套◆累计19万1017套
9	卡比之空中滑轨 任天堂■NGC■RAC■2003-07-11■1万2950套◆累计26万4254套
10	DUEL MASTERS TAKARA■GBA■TAB■2003-08-07■1万0736套◆累计6万5709套

文：SOUL

特稿 东京游戏展2003前瞻

离9月26～28日的日本东京游戏展2003（TOKYO GAME SHOW 2003，TGS2003）已经不到1个月了，对中国玩家来说，这是一年中最重要的一场展会，因为只有在TGS2003上，日本游戏商才会大量展出，而日本游戏商开发的游戏更自然符合东方人的审美观，因此说TGS是一年中最重要的展会勿庸置疑。

以下是由SOUL所搜集到的有关东京游戏展2003参展游戏的信息，有些消息并非由官方正式公布的，这部分都加上了必要的说明。另外各游戏公司还会在展会上展出一些已经近期于发售的游戏，这部分游戏就不再列出了。

其他预定参展，但并未公布参展游戏名单的游戏商有：SNK PLAYMORE、EA、KOEI、日本诺基亚、微软、SCE及TAITO等等，按照惯例，任天堂是不参加东京游戏展的，这次也一样。



展会报道已经从这里开始！

ATLUS

PS2	武神0	《武神》的续篇，本作同样采用人气插画家寺田克也的人设。
PS2	梦幻骑士IV	展会上ATLUS将会邀请本作的声优来到现场，而本作的主题歌也将于展会上公开。

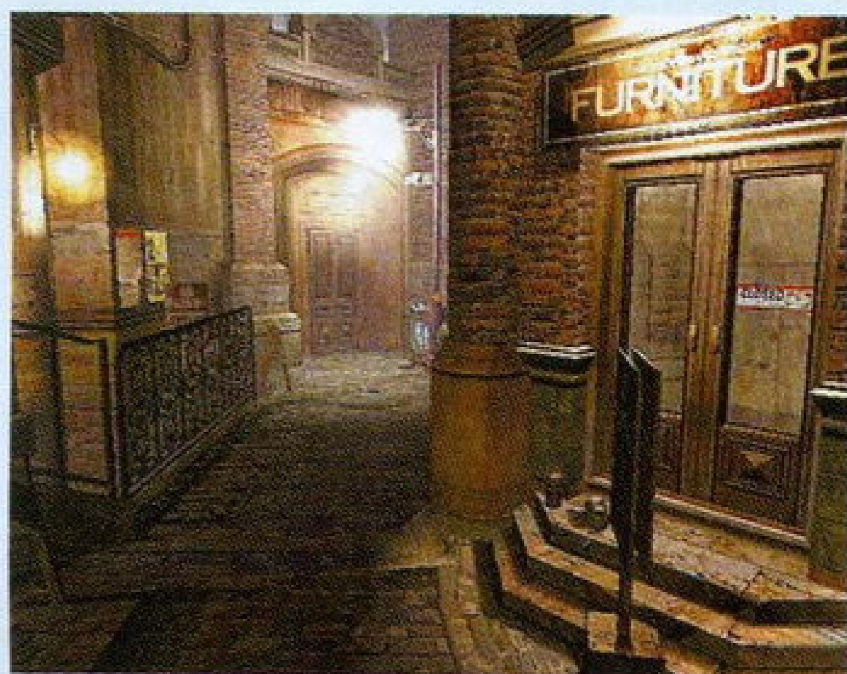
ARUZE

PS2	影之心II	ARUZE的展台将以本作作为中心进行展出，展区会提供大量的试玩机。
PS2	花火百景	会是一款新的弹钢珠机游戏吗？

CAPCOM

相较之其他的大型厂商，CAPCOM的展出游戏数目似乎少了一些，会不会有全新作品公布呢？另外曾于E3上展出的《鬼武者3》及《猩红之泪》应该也会在TGS上展出吧？还有《生化危机4》呢？

PS2	魔界英雄记 马克西莫	日版发售日已经定于9月18日，也就是开展之前人们就可以玩到该作了。
PS2	横行霸道3	由CAPCOM将这款游戏引入日本，CAPCOM为此下了大血本进行宣传。
PS2	怪物猎人	E3上已经公布的网络游戏，得知CAPCOM也开始制作大型网络游戏是不是有些吃惊？
PS2	生化危机 逃出生天	今年以来，本作似乎成了CAPCOM宣传的重点之一，E3上本作提供了试玩，这次TGS也同样可以试玩，希望发售日早日确定啊。



▲《逃出生天》的场景，不要忘记，这是3D的。


▲网络游戏《怪物猎人》具有不俗的画面。

KONAMI

从目前的出展名单来看，KONAMI不愧是目前日本最大的软件商，其所展出的软件数量也是最多的，但其中并未发现在E3展上大出风头的《宇宙巡航机V》及新《忍者神龟》。另外值得注意的是，出自KONAMI的动漫改编作品越来越多了，难道KONAMI要在动漫改编领域与BANDAI一竞高下？

未定	未公开新作	怎么KONAMI在TGS上全新公布的作品只有一款吗？
PS2	J联盟 胜利11人 策略篇	又一款以足球为题材的SLG，之前就已经公布过《足球教练》了。
PS2	恶魔城 无辜者的悼词	展会之前KONAMI就进行了各项促销活动，那么展会上会有更特别的活动吗？
PS2	18号消防员	以消防员为题材的游戏，值得称赞。
PS2	DDR EXTREME	“《DDR》系列”的最新作。
PS2	DDR 派对合集（暂名）	新的《DDR》游戏都以所选歌曲的不同为卖点了。
PS2	足球教练 FORMATION FINAL	将是一款类似《球会》的游戏，但游戏似乎更注重于“教练”成分。
PS2	空军三角洲 蓝色风之骑士	E3上也曾公布过，不过美版的名称为《空军三角洲 打击》。
PS2	DEAR BOYS Fast Break!	八神洁树的篮球漫画名作即将由KONAMI搬到游戏舞台，不过游戏也是展会前就会发售的。
PS2	Get Backers夺还屋 里新宿最强BATTLE（闪灵二人组）	KONAMI已经在各机种上推出了好几款《Get Backers夺还屋》游戏，这款最新作游戏类型为SLG，发售日还未确定。
PS2	模拟经营 侏罗纪公园	建立一个自己心目中的“侏罗纪公园”，这将是一件多么有趣的事情。
PS2	MGS3 食蛇者	已经在ECTS展上公布了小岛所制作的另一部新预告影片，TGS应该不会再有更新的展出内容了吧？
PS2	麦法兰怪兽（暂名）	由托德·麦法兰所设计的怪兽为卖点的游戏，游戏类型为SLG。
PS2	卡拉OK革命	利用USB接口的话筒玩的游戏，会不会又像当年的《DDR》一样在全亚洲掀起热潮呢？注意美版及日版《卡拉OK革命》可都是不同的歌曲，而且都会推出好几个版本。
PS2	COOL GIRL	早在2002年的E3就参与了展出，不过目前发售日仍只是含糊地定于“2003年冬”。
PS2	鬼太郎 异闻妖怪谭	《鬼太郎》游戏三连发，PS2上的这款为S·RPG，画面全3D。
PS	鬼太郎 逆袭！妖怪大血战	类型为A·RPG，画面为2D。
NGC	MGS 孪蛇	由小岛秀夫及宫本茂联手打造的作品。
GBA	鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	同样是A·RPG，不过是与PS版是完全不同的游戏。
GBA	Get Backers夺还屋 邪眼封印！	9月初就将发售的作品，类型为RPG。


▲《DEAR BOYS》号称开创篮球游戏新篇。


▲令所有玩家朝思暮想的全新形态《恶魔城》。



▲新的《GET BACKER夺还屋》,这次是RPG。


▲现在是《MGS2》+《死或生》=《COOL GIRL》吗?

SAMMY

自与SEGA的合并计划流产之后,SAMMY在游戏界就显得沉寂得多,但凭E3上大规模的《七武士 20XX》宣传活动,又让人们开始注意到SAMMY的存在,这次SAMMY将制作动漫大作《剑风传奇》的游戏,而且还会有其他几款全新作品展出,看来SAMMY虽然没有SEGA的帮助,但仍准备在游戏界大干一场,让我们拭目以待吧。

PS2	七武士 20XX	邀请美国好莱坞的制作人担任脚本、音乐、演出等方面的工作,还有坂本龙一的音乐,具有明星制作阵容的本作将是SAMMY大举进军游戏界的第一张王牌。
PS2	《剑风传奇》(暂名)	目前还没有任何有关的情报,只知道对应机种为PS2。

SQUARE ENIX

作为世界第一大RPG厂商,人们屏息期待着他们的最新RPG的展出,这届TGS上会展出《最终幻想XII》吗?实在是令人引颈期盼。其实到目前为止,SQUARE ENIX还没有正式公布他们的展出游戏名单,以下是各方面其他途径情报的集合。

ETC	剑神 勇者斗恶龙	非常新颖的游戏方式,这样的体感游戏以前只能在街机上体验,这次则是采用专用主机的形式推出的。
PS2	王国之心2	《王国之心2》能否展出目前仍未确定,但近日美国迪士尼方面的工作人员透露正和SQUARE ENIX讨论本作的开发问题。
PS	前线任务 1st	第一作《前线任务》的复刻是为今后PS2上《前线任务》新作做好热身运动。
PS2	前线任务新作	未确认是否展出,但SQUARE ENIX已经正式公布了新作《前线任务》正在开发的消息,所以新作的展出是极有可能的。
PS2	勇者斗恶龙VIII	《勇者斗恶龙VIII》已经先后进行了两次曝光,但全部都只限于游戏画面的公布,这次TGS展应该会涉及到一些比较核心的内容了吧。


▲真的要挥手中的剑才能砍到怪兽哦。



▲对大多数日本以外的玩家来说,《DQVIII》这次有足够吸引力。

SEGA

几经动荡的SEGA今年将在新社长小口久雄的带领下重新振作。在这次展会上,SEGA除了下面的出展名单以外还有好几款全新的作品将会在展会上公布,在SEGA正式发布的参展名单上,竟然有8款游戏只写着"新作游戏"(由于数量多,就不再以下单独列出)!想必一定有令人惊喜之作。另外,SEGA的重制版老游戏系列——"SEGA AGES 2500系列"也会大量展出(由于数量多,以下只列出了国内玩家关心的几作)。还有一点很值得玩味,在这个出展名单中,SEGA对应Xbox的游戏只有1款。

PS2	樱大战物语	当年的"樱大战计划"公布了好几款游戏,这次终于可以看到除《樱大战 浓情之澜》之外的游戏了。
PS2	樱大战5 Action(暂名)	《樱大战5》未出,《樱大战5 Action》先行,可以在这一作先睹为快看到《樱大战5》的主角们。
PS2	兽王记(暂名)	本作并不属于"SEGA AGES 2500系列",而是一款全新制作的作品。
PS2/NGC/Xbox	索尼克 英雄	自E3之后,大家对这款系列最新作已经耳熟能详了吧?
PS2/NGC	达比创造会3	赛马会经营游戏系列的最新作。
PS2	世嘉拉力3	未确定消息。《世嘉拉力》系列"是SEGA的超级大作级系列作品,SEGA必定会慎重地制作这款游戏的。
PS2	创造职业棒球队吧! 2003	SEGA的"创造"系列共有3作,分别以"足球"、"赛马"及"棒球"为题材。
PS2	KUNOICHI 忍	《SHINOBI 忍》让动作游戏爱好者大呼过瘾,这次虽然不是正统续作,但一定毫不逊色,E3上只有一段动画,这次大概可以看到游戏画面了。
PS2	DORORO(暂名)	由手冢治虫经典漫画作品改编的游戏,这次TGS应该可以看到游戏的全貌了。
PS2	格斗三人组	"SEGA AGES 2500系列"的作品,与第一批怒之铁拳"SEGA AGES 2500系列"一样,本作也以3D技术进行了重新制作。
PS2	梦幻之星2	"SEGA AGES 2500系列"的作品,本作的经典地位远在系列第一作之上。
NGC	永恒的阿卡迪亚2	未确定消息,但第一作《永恒的阿卡迪亚》只移植到NGC不是没有理由的。
NGC	超级猴球3	未确定消息。《超级猴球》系列"是相当有趣、好玩的游戏。
NGC	钟楼骑士续编	未确定消息。《钟楼骑士》曾是SEGA土星上的初期游戏。
NGC	梦幻之星在线 III章 卡牌革命	作为一款网络游戏,SEGA应该不会只对应一种平台的。
NGC	超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险	SONIC TEAM近年来难得的一款完全原创作品。
Xbox	SEGA GT Online	本作对应Xbox在线,发售日已经定于10月30日了。
GBA	索尼克 BATTLE	GBA上的对战型《索尼克》游戏。



▲KUNOICHI指的就是女忍者。



▲《SEGA GT Online》的日版要早于美版。


▲三大平台上都可以玩到《索尼克 英雄》!



▲《蛋宝宝》中主角的公鸡造型真的很有趣。

TAKARA

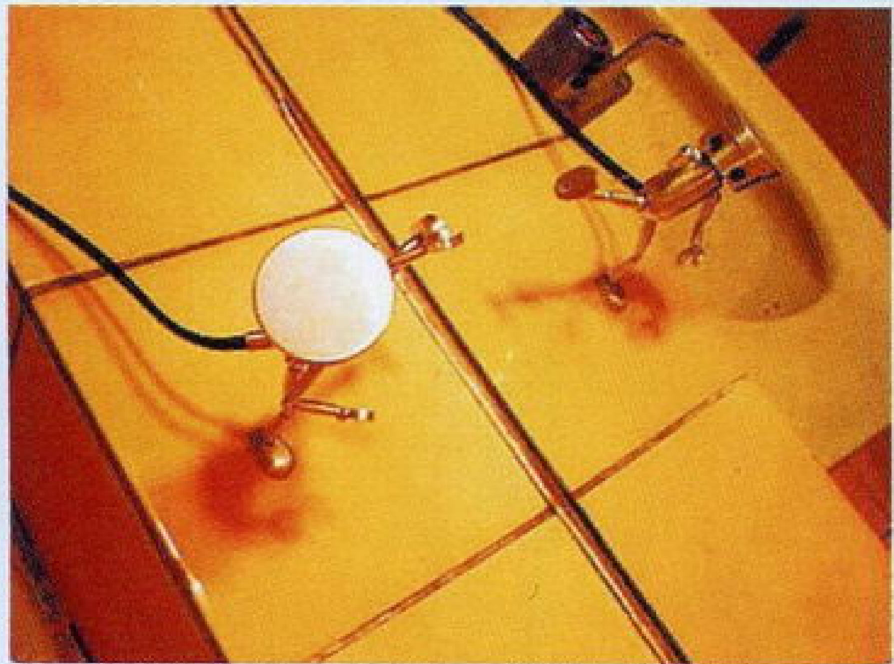
PS2	变形金刚	TAKARA将会在展台前举行《变形金刚》的相应活动。
PS2	D·N·ANGEL 红之翼	称之为"陷阱解除冒险游戏",9月25日就发售了。

BANDAI

玩具、软件大厂BANDAI的展出作品依然以动漫画改编作品为主。虽然BANDAI进军掌机市场的野心未能如愿,但基于为购买WS的玩家负责到底的态度,BANDAI仍然继续制作新的WS游戏。但同时基于利益上的考虑,BANDAI终于还是加盟GBA平台,之前只由子公司BANPRESTO制作了2款《ONE PIECE》游戏。

PS2/NGC	ONE PIECE大乱斗! 3	PS上的前两作销量都轻易地突破了50万大关,《ONE PIECE》的魅力可见一斑。
PS2	超时空要塞MACROSS	这是与SEGA AM-2合作的作品,这次展会将提供试玩。
PS2	火影忍者	《火影忍者》同样是目前的大热门漫画、动画,这次终于登陆PS2。
PS2	SUNRISE 世界大战	又一款以SUNRISE系动画片的主角为卖点的游戏,游戏将于展会前的9月25日发售。
PS2	魔鬼筋肉人年代	《魔鬼筋肉人》在PS2上的新作,仍是一款摔角游戏。

NGC	小鬼机器人!	是一款连游戏类型都未公开的作品，从目前的宣传信息来看，这似乎是一款很有创意的游戏。
GBA	数码怪兽赛车	这是BANDAI首款对应GBA的游戏，之前BANDAI的掌机作品只对应WS。
WS	龙珠	WS虽然已经停产（只接受预定），但仍有新游戏。
WS	ONE PIECE 乔巴的大冒险	《ONE PIECE》是目前日本最热门的漫画作品之一，BANDAI所开发的作品相应也是够多的。



▲神秘兮兮的《小鬼机器人!》连游戏类型也不透露。



▲由SEGA-AM2开发，绝对是系列最高作。

TECMO

TECMO是越来越活跃了，这次展会除了会展出以下的游戏外，他们还会展出新游戏。会是一款全新游戏呢？还是一款新的《死或生》游戏？最好是能像当初的PS2《阿耳戈斯战士》一样让人意外的作品。

?	未公开新作	TECMO已经给过人们好几次惊喜了，这次也一样。
PS2	零 红蝶	好莱坞版《午夜凶铃》在美国的票房成绩相当不错，看来美国人也很喜欢这种日式恐怖，所以《零 红蝶》是先在美国公布的。
Xbox	忍者龙剑传	也是自去年E3就公布的作品了。
Xbox	死或生在线	对应Xbox在线的对战作品，据悉很多服装只能在"在线模式"中选用。



▲《死或生在线》将会是Xbox在线的有力支援。



▲《忍者龙剑传》甚至已经开始构思续作了。

NAMCO

曾经的街机游戏大厂及家用机游戏大厂，这两年的确沉寂了许多，让我们期待NAMCO的再次进化吧。说不定这次TGS展上NAMCO就会有什么杀手级软件公布呢，与E3相比，NAMCO在E3上公布的好多作品并没有出现在这次这个展会名单中，包括《我流忍者》、《极限力量：格兰特市反恐战》、《杀戮开关》及《再生侠》等等，看来NAMCO在日本及欧美市场上的游戏真有些泾渭分明。另外之前NAMCO透露《铁拳5》的开发计划已经展开，会在这次展会上公布吗？

PS2/NGC/Xbox	山脊赛车：进化	NAMCO王牌赛车游戏"《山脊赛车》系列"最新作，这是系列作以来首次多平台推出。
PS2	太鼓之达人	前几作已经突破了百万销量纪录，"《太鼓之达人》系列"因此一发而不可收拾。
PS2	化解危机3	美版发售日定于10月16日，这要比日版早1个月。
PS2	块魂	NAMCO的个性游戏，上期"游戏情报站"已有介绍。
Xbox	崩溃	去年TGS就公布的游戏，目前仍没有发售日的消息。
NGC	BATEN KAITOS	NAMCO全力打造的NGC大作RPG，不过名字有些难记。



▲《BATEN KAITOS》的50万销售目标应该不算过分吧？



▲《山脊赛车》可是NAMCO的看家大作。

HUDSON

HUDSON曾经是游戏业界的风云人物，但很显然从SS及PS时代之后就风光不再，今年从《天外魔境》开始，HUDSON似乎重新振作了起来，且看他们会在TGS上公布什么样的惊人作品吧。

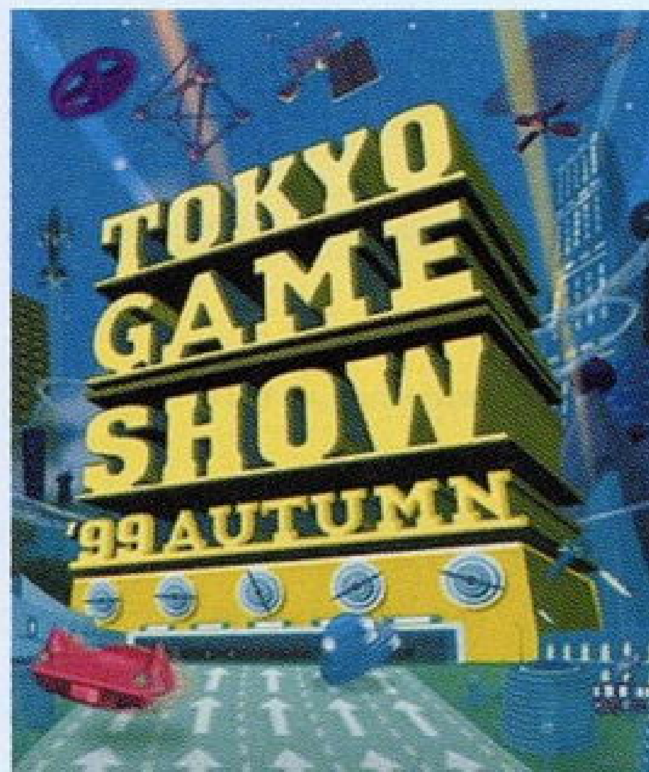
?	大型游戏	HUDSON将会在展会上公布一款大型的游戏，不是《天外魔境III》，那还会有什么样的游戏称得上是大型游戏呢？
PS2/NGC	天外魔境 III NAMIDA	目前这款超大作仍然只会展出影像，还不会展出游戏画面。
PS2/NGC	天外魔境 II MANJI MARU	当年与《DQ》及《FF》齐名的名作RPG！本作的音乐真的是无可挑剔，不愧是日本音乐界的名家。
PS2/NGC	桃太郎电铁12	想不到"《桃太郎电铁》系列"都已经出到第12代了，"《最终幻想》系列"是不是落后了？
PS2	向北 钻石星尘	前作《向北》的续篇，由广井王子监制的作品，具有独特的美感。

FROM SOFTWARE

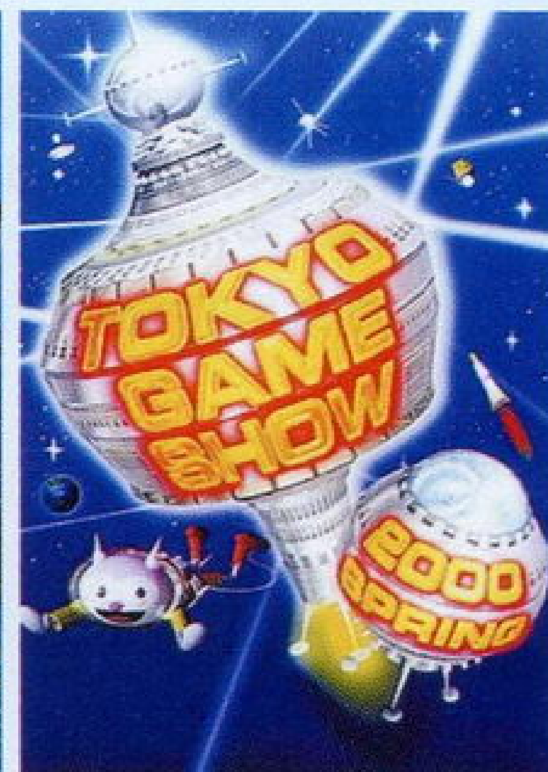
?	装甲核心新作	未确定的消息。这次最新作并不一定会是PS2平台的。
PS2	影之塔	已在E3上率先公布的游戏。

东京游戏展（TGS）历年参展人数

算上以往所举办的所有TGS，今年这一届已经是第13届了。与E3展不同，东京游戏展是面向公众开放的，所以主办方每年都会公布参观人数。从这个数字我们也可以看出日本游戏业界景气的变化，很明显，除了第1届TGS以外，2001年的两届TGS是TGS史上最少人参观，最少厂商参与的，这一年也是日本经济及游戏业界萧条的一年。而1996～1999年，游戏会展一届比一届红火，这段时间也可以称得上是日本游戏业的黄金期，这是新概念游戏机种SS及PS的出现所带来的。



▲TGS 1999秋宣传图



▲TGS 2000春宣传图



▲TGS 2000秋宣传图

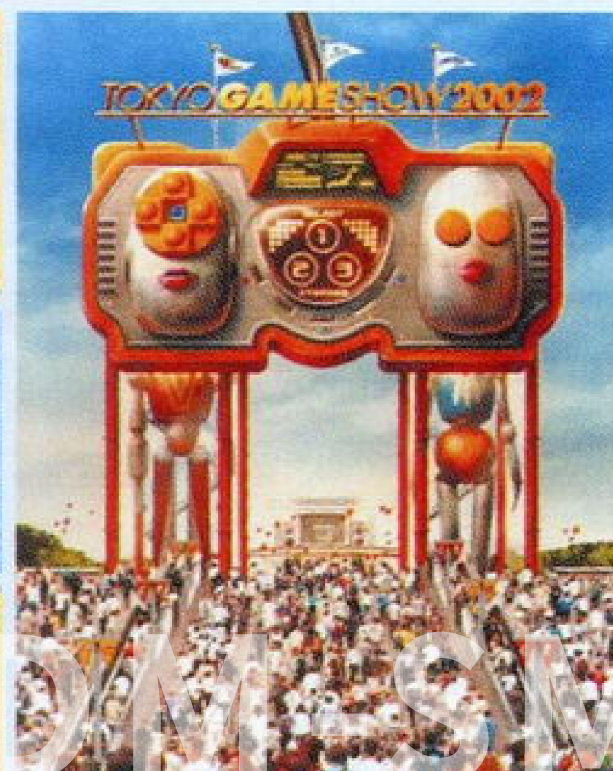
展会名	举办时间	参观人数	参展商数
TGS 1996	1996年8月22～24日	10万9649人	87家
TGS 1997春	1997年4月4～6日	12万1172人	104家
TGS 1997秋	1997年9月5～7日	14万0630人	104家
TGS 1998春	1998年3月20～22日	14万7913人	93家
TGS 1998秋	1998年8月22～24日	15万6455人	92家
TGS 1999春	1999年8月22～24日	16万3448人	82家
TGS 1999秋	1999年9月17～19日	16万3866人	74家
TGS 2000春	2000年8月22～24日	13万1708人	66家
TGS 2000秋	2000年8月22～24日	13万7400人	63家
TGS 2001春	2001年3月30～4月1日	11万8080人	53家
TGS 2001秋	2001年10月12～14日	12万9626人	53家
TGS 2002	2002年9月20～22日	13万4042人	82家
TGS 2003	2003年9月26～28	?	109家



▲TGS 2001春宣传图



▲TGS 2001秋宣传图



▲TGS 2002宣传图

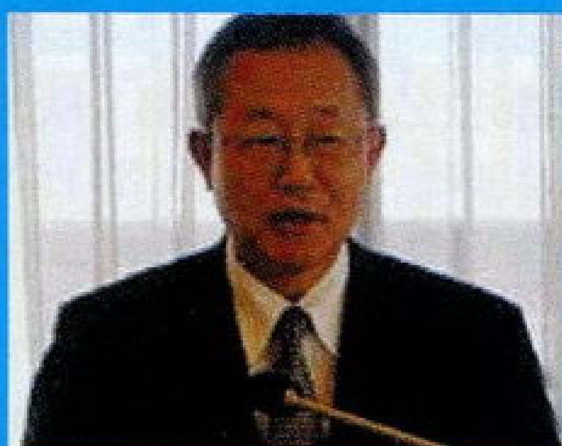
特稿

本文由香港《GAME WEEKLY》杂志提供
编：泰坦

标准如何定？日本、欧美游戏评价尺度之谜！

相信大家在购买游戏时，也会留意到游戏封面上印有“全年龄对象”、“××岁以上推荐”等标志以提醒顾客该游戏适合的对象，事实上这是日本从去年10月开始才实施的“家用游戏分级制”，但是到底为什么要设立这个制度？而有关人士又用什么准则来判定游戏属于何种级别？欧美世界对于游戏尺度又有什么不同？让我们透过本次这个专题报导，来对这个制度有更深入的认识！

Part 1 “电脑娱乐评级机构”（简称CERO）经理浅沼弘爱先生短访



浅沼弘爱先生简介

主职是大学教授，对于推动及宣传“家用游戏分级制”不遗余力。

Q：为什么要成立CERO？主要的工作范围又是什么？

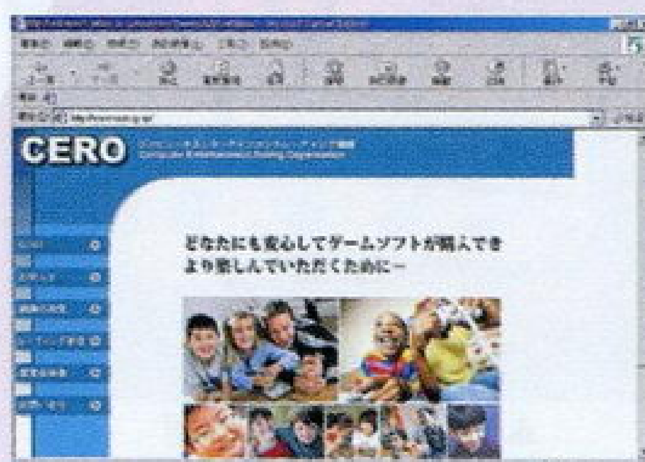
浅沼：最近的电视游戏，由于主机的高性能化，以及游戏内容的多样化，画面和意识的表现也变得更真实化。为了减轻游戏内容对青少年产生的不良影响，社会上遂出现了要求引入“游戏年龄分级制”的呼声，有鉴于此，CERO这个进行年龄分级制的独立组织终于在2002年成立。

Q：在决定了游戏的对象年龄之后，是否代表低于该年龄的人士不可购买？

浅沼：不是，正确来说是鼓励作用，而非完全禁止，我们主要是在玩家购买软件的时候提醒他们，至于售卖的一方也容易对顾客作出说明。

Q：CERO又是如何决定游戏评级的呢？

浅沼：组织内的三名审查员，会就厂商所提供的录影带(*1)进行审查，对照我们所设定的23项审查基准再决定游戏的评级。至于审查员的构成，是从CERO的网页和杂志招募的，然后在20位20至60岁的候选人中，不受年龄的影响随机抽出三人。



有关CERO的详情可浏览他们的网页：http://www.cero.gr.jp/

Q：利用录影带？岂不是不用实际试玩游戏？

浅沼：对，所以即使不擅长玩游戏的人也可毫无困难地进行审查。

Q：接着是有关伦理的内容，如果游戏出现好像多啦A梦中静宜洗澡般的小学生裸露场面也可接受？另外，外表好像丧尸般的人又如何？

浅沼：基本上只要社会大众能接受便没问题，至于涉及丧尸的话则能够容许比较残虐的表现手法，但是人类却不可以了(*2)。

Q：那么，BEST版、廉价版等再版的游戏又会否进行审查？

浅沼：这一类过去未经过审查的游戏，就要靠厂方提出我们才会进行审查。

Q：最后，浅沼先生对于年龄分级制的未来发展有甚么展望？

浅沼：最大的愿望是希望所有家用机的游戏软件均能交给CERO审查(*3)，令玩家在购买时更安心更有保障！

*1 利用录影带来审查

千万别以为成为CERO的审查员便可以率先试玩各种游戏，事实上厂商只是提供不超过120分钟的映像录影带供CERO进行审查，但是这当然并不代表厂商可以在游戏的最终阶段才加入暴力或色情的元素，而是为了让完全不懂玩游戏的审查员也可以接触到较多游戏的内容。



◀120分钟只是大部分游戏长度的一半左右，不过也足够供审查员进行审查。

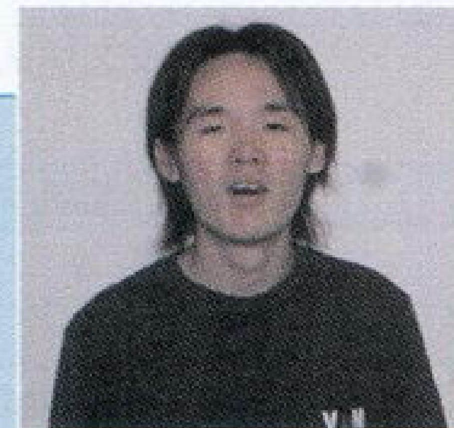
游戏审查基准 23 条！

以下23项就是审查员在进行审查时要留意的事项，在游戏中出现这些场面时，审查员要考虑“是否直接？”、“是否肯定？”和“是否必须？”这三种情况。

类别	项目
性表现类	接吻
	异性拥抱
	同性拥抱
	露出内衣
	性行为
	偷窥
	裸体
	令人强烈地联想到性的字眼
	婚外情、乱伦、强奸
	排泄
	性工作
	泳衣
暴力表现类	失血
	躯体分离、欠损
	死尸
	令年少者极度害怕的描述
	对战格斗、殴打
	反社会行为
犯罪助长类	毒品
	虐待行为
	非法饮酒、吸烟
	非法赌博
	不合适的言语、思想

*2 丧尸般的人类又如何？

暴力尺度方面，杀人当然是不容许，但如果对付丧尸则当然没有问题，举一个例子，GameWeekly编辑部中秀吉以样子最似丧尸而闻名，假如推出一个以他作为主角的游戏，而在游戏中加入他被杀掉的场面又如何？原来他虽然外貌像丧尸，不过事实上是人类，因此仍是不容许的，那么，不知道一个外表与人类一样的丧尸又如何？（汗……）



▲虽然看来像丧尸，不过人类就是人类，不可混淆，秀吉可放心了吧！

*3 浅沼先生的目标

在访问的最后，浅沼先生表示“希望所有家用机的游戏软件都能交给CERO审查”，原来现在游戏审查并非强制性，而是厂商自行决定审查与否的，以今年4月为例，在该月出售的游戏软件中，只有大约25%经过审查，不过到了7月，已大幅度上升至61%，证明CERO和浅沼先生的努力并没有白费，相信距离达成目标的日子不远了！

Part 2 审查示范！

单从字面来看可能比较难以明白，因此我们特地预备了一些实际例子，分别以性表现、暴力表现与反社会行为三方面进行审查，让大家对于游戏尺度的评定有更深入的了解。

性表现

女性的身体叫人最容易联想到性，原本是最适合用来测验审查的尺度，但碍于本刊的尺度问题，故此特别找来专用模特儿Aaron为大家示范！

便服（CERO 全年龄）

一般的便服当然OK，肯定是全年龄级！

赤裸上身（CERO 12）

如果不是摔角手的话，随便裸露上身似乎不是太好！（XBOX Outlaw Volleyball）

只穿T恤（CERO 15）

虽然不会直接叫人联想到性，但是给小朋友看见的话可不行哩！

裸露（CERO 18）

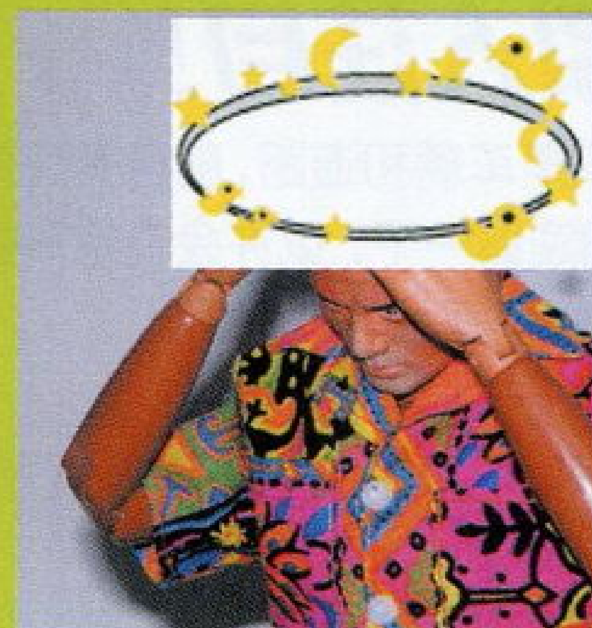
别说是全裸，即使是局部裸露也不可以，绝对是儿童不宜！

暴力表现

对于CERO的尺度来说，暴力与否的定义不是看手段，而是着重所造成的结果，和受害者的情况来判断。

兜锤窝面！（CERO 全年龄）

近距离被拳头击中面颊，但是因为没有受伤，所以是老幼咸宜的。



头晕眼花（CERO 15）

虽然同样没有表面伤痕，可是因脑震荡而产生幻觉，故此被裁定为15岁以上级。



大棍扑头！（CERO 18）

虽说重点不是手段，不过使用枪械或木棒等杀伤力高的武器也是不容许的，更何况是从后偷袭？主要是因为青少年恐怕会模仿。

反社会行为

所谓反社会行为，一般来说就是违法的事情，或是警察会干涉、对其他人造成滋扰的行为，审查员主要着眼于其行为，而非以貌取人，即是说一个全身纹身的大汉，只要行为上没问题，是不会影响其评级的。

不良少年欣赏不良影带（CERO 15）

虽然看什么影带是他的自由，不过不太适合被小孩子看到。



不良少年进行募捐（CERO 全年龄）

尽管外表看来是不良少年，但是进行募捐绝非不良行为，完全可以接受。



不良少年偷电单车（CERO 18）

这样已经成为犯罪行为，肯定不会鼓励！

Part 3 欧美两地尺度又如何？

随着游戏业在欧美两地日渐蓬勃，两地也发展出各自的游戏评级制度，其标准与级别与日本方面截然不同，接下来会逐一为大家介绍。

美国

在美国，电脑和电视游戏的评级是由一个名叫“娱乐软件评级委员会(简称ESRB)”来进行的，他们会以适用者的年龄来为依据来为游戏评级，也会加入适量的注释，例如「卡通暴力」或是「幻想暴力」等，让顾客在购买前对内容有一定程度的理解。

美国电脑软件／电视游戏评级：



EC=Early Childhood(A)

不含任何不乖的成份，适合3-6岁儿童游玩的游戏，除了娱乐之外，教育也是内容的重点，这一类游戏在美国市场以电脑软件为主。



E=Everyone(B)

虽说是“任何人”，但其实是代表6岁以上才适合游玩的游戏，这类游戏会加入少量的卡通暴力和俗语，大部分赛车和运动游戏也是列入这一类中。



▶ Animal Crossing(GC)



T=Teen(C)

适合13岁以上人士实用，T级的游戏会开始涉及少量性的题材、少量卡通暴力的表现和稍稍粗俗的言语。



M=Mature(D)

M级的游戏对像是17岁以上的青年，内容含有较多较激烈的暴力、粗鄙的字句与及更深入的性题材，有时甚至会加入血腥的画面。



AO=Adults Only(E)

只限成人购买的游戏软件，包含了色情、暴力、血腥、犯罪等内容，可谓应有尽有，不过AO级的游戏以电脑软件占了绝大部分，家用游戏机较少见。



RP=Rating Pending(F)

这个标志代表ESRB尚未为这个制定出游戏等级。

欧洲

由于欧洲市场包含了多个国家，每个国家均有自己的相关法例，因此在制定评级时花了相当时间，最后由“欧洲互动软件联合会(简称ISFE)”建立并执行了一套适用于欧洲各国的评级制度“PEGI”，但是德国和英国则会沿用自己的机构和法例来执行“PEGI”。



▲《MORTAL COMBAT》堪称暴力血腥游戏的典范。

整个评分制度主要分为两部份，首先是6个界定对象年龄的级别：3岁以上、7岁以上、12岁以上、16岁以上及18岁以上，之后再加上下列6种内容的警告字眼：暴力、性与暴力、歧视、毒品、惊吓、粗鄙用语，有关级别的资料要清晰地印在包装背面，让顾客可清楚看见。

GRAN TURISMO 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

史上空前强悍的赛车游戏《GT4》又有新情报公布了！最新画面、主要赛道公开，制作花絮以及"GT之父"山内一典的访谈，以下种种都可以令你对这款梦幻RAC有更加具体的了解。《GT4》的全貌即将揭晓！

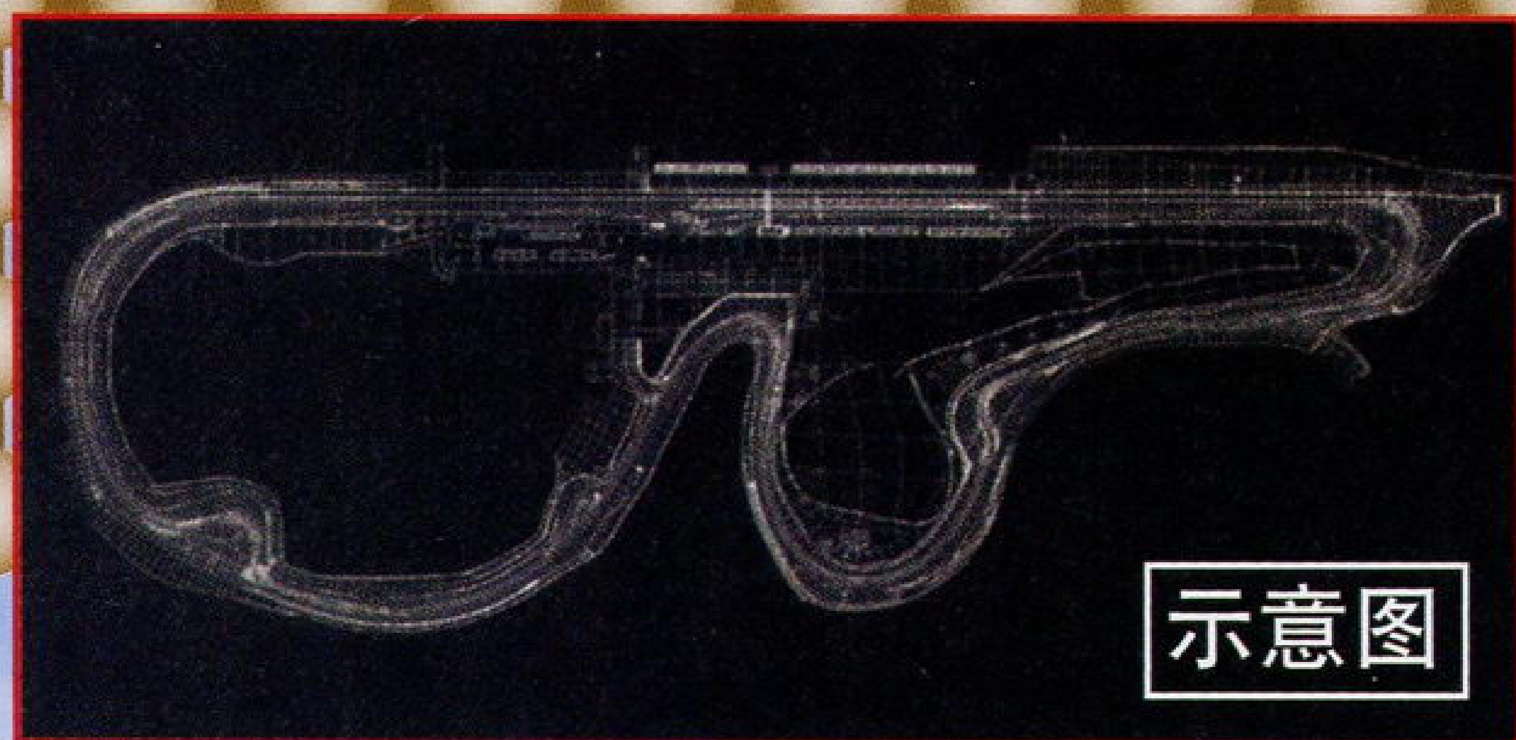
GT赛车4	SCEI	RAC
GRAN TURISMO 4	预定2003年冬季	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
对应GT FORCE、GT FORCE Pro（暂名）、PS2 BB Unit、PS2网络连接器		

PS2

文：胜负师

新赛道公开

富士SPEEDWAY



这是日本首屈一指的高速赛道，主要的直道约有1500米长。不过因为在1999年增设了一个S形弯道，所以在这条赛道上只靠赛车的马力而没过硬的技术是行不通的。

赛道的背景引人注目！

这次按照真实情况制作的不仅仅是车辆和道路，就连赛道两侧的景物也真实再现。玩家可以仔细观察一下，或许会有惊异的发现。（不过比赛时是否还有这样的心情呢？）





▲富士SPEEDWAY的一角。在赛道的前方，虽然看上去很小，但依然可以确认这就是富士山。

《GT4》会是这样的！



山内一典

"《GT》系列"的生父山内一典先生相信大家都不陌生。除了游戏，在现实中他也相当热衷于赛车运动，并取得了国际A级的牌照认证。以下是在7月底记者对正在工作中的山内一典进行的突击采访，就玩家感兴趣的如收录车种、网络对应等问题提出了疑问。

——今天除了行驶资料之外还收集了什么资料？

山内一典（以下简称山内）：还采集了行驶时的声音，原来的《GT》都是将已经采集好的声音直接拿来用，但我想将这次《GT4》中的采集音稍稍作些加工，希望达到像是真的在坐汽车的感觉。

——据说《GT4》里收录了500辆以上的汽车，那这些汽车都是些什么汽车呢？

山内 首先当然是从《GT3》发售后到现在的两年间新出的汽车，然后就是一些老车。我想尽肯能地多收录一点汽车，这也是《GT4》的特征之一。

——好像山内先生收集了很多老车的声音呢。

山内 我想在《GT4》中收录一些现在已经没有生产的汽车，在"中古汽车店"让它们复活。我认为游戏是一项文化事业，因为那些老车在逐渐消失，所以我想在游戏中将它们保留下来。如果现实中没有机会驾驶的话，那就在游戏中驾驶吧。

——那那些著名微调商店里面的汽车有收录吗？

山内 当然收录了。在《GT4》中做了很多微调商店的聚集地，玩家可以在自己喜欢的微调商店里进行汽车微调，再现这些商店的特点，也是非常有趣的。

——那在不同店里能不能对像引擎呀消音器这些零件进行微调呢？

山内 我还没想这么多。（笑）从技术上是可行的，我想让某一个店能够从总体上提升汽车的性能。

——接下来我们想就赛道提一些问题。这次都收录有什么样的赛道呢？

山内 赛道我们是经过精心挑选的，我们认为汽车在什么样的赛道上看上去很酷，就选用哪条赛道。

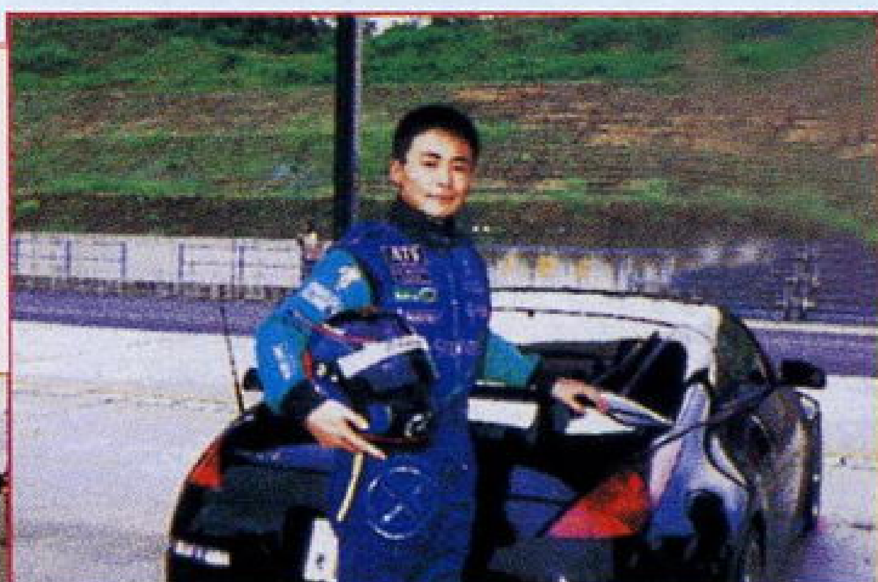
取材工作

7月23日，在日本的栃木县举行的车赛现场，可以看到《GT4》制作人员的身影，他们正在收集实车的各种资料。而这次收集的140多台新旧款车辆都有可能出现在正式的游戏之中。





◀除了车辆行走时的数据，就连马达的声音也会收录下来。



▲山内一典亲自上阵，进行专业数据的收集。他希望在游戏中，玩家能够亲手对赛车进行微调。

全是古董车哦！

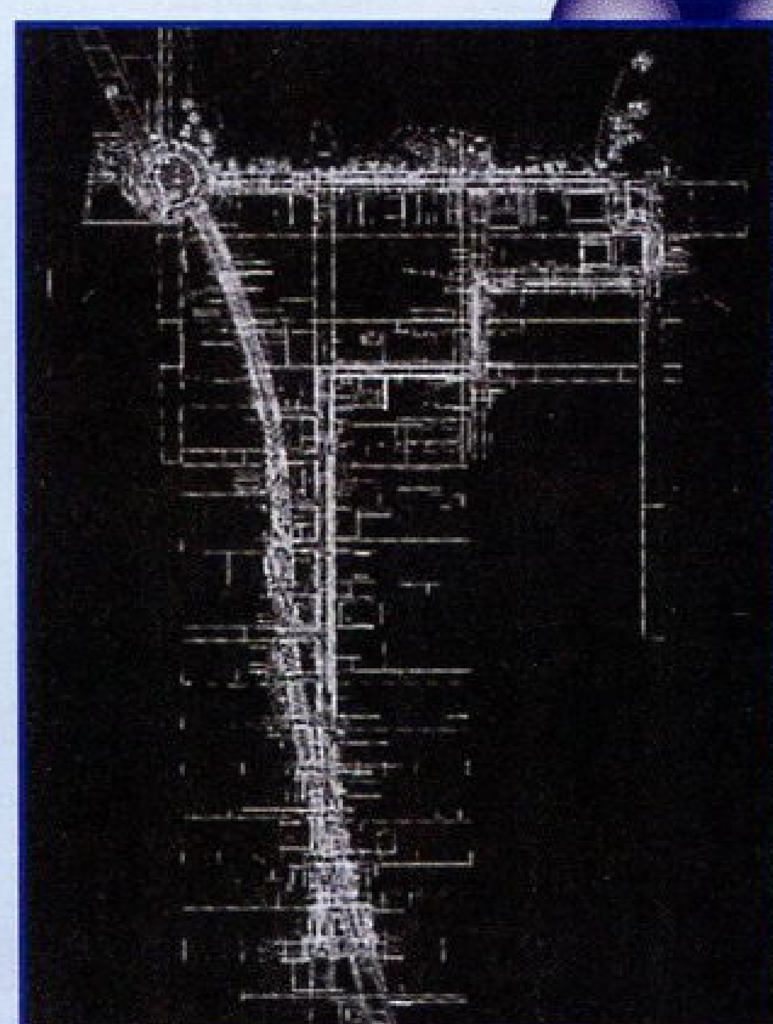


▼这样的旧车种要见到实物是相当困难的，但在游戏中却可以过把瘾。

纽约市中心赛道

进入纽约

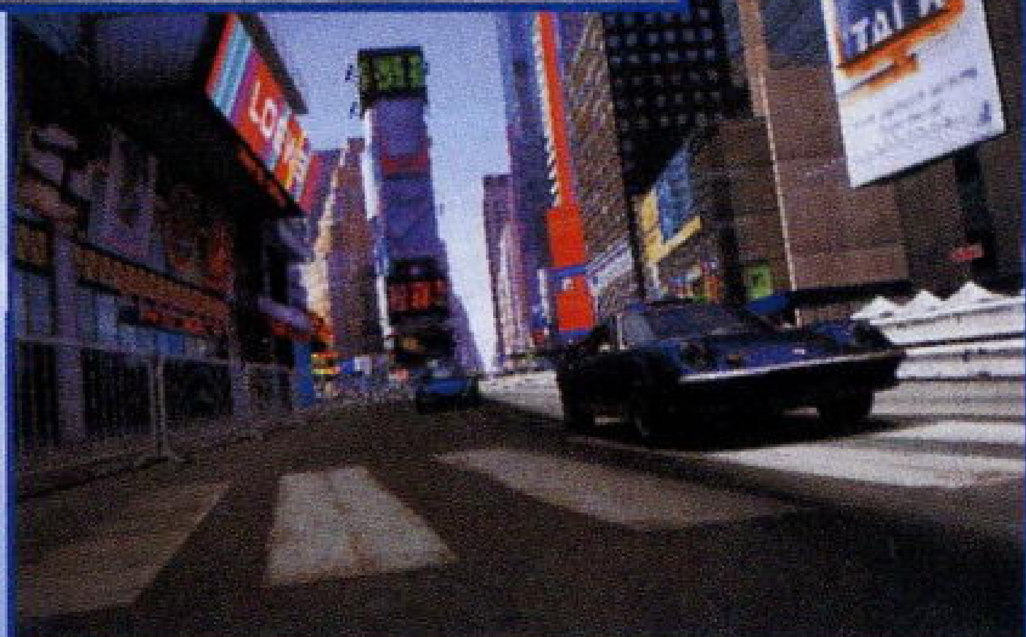






◀驾驶名车在纽约街头飞奔让人想起那首《纽约的司机驾着北京的梦》。

古董车在现代的街道上行驶

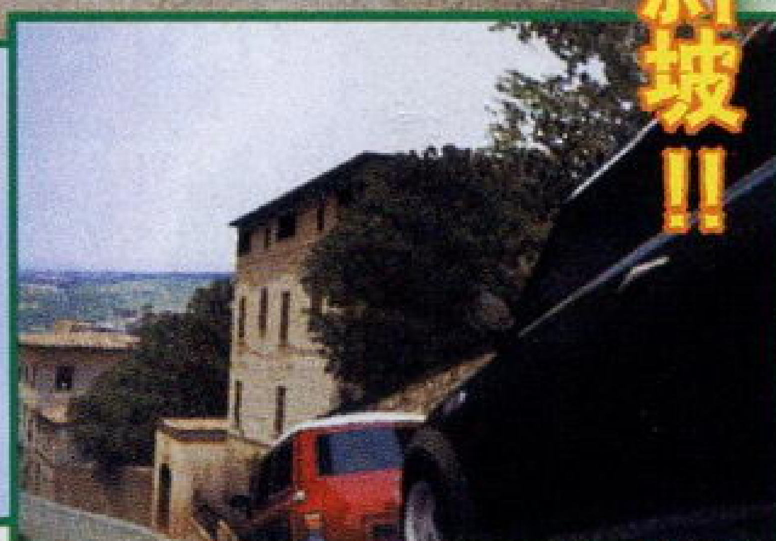


▲美国制造的车开在美国街头更加相得益彰。场景的表现是否就是传说中PS2机能的极限呢？

意大利街区赛道

一口气冲下斜坡!!





▲首次公开的意大利街区。看来会在住宅区进行激烈的比赛。

古都的宁静被马达声撕裂



◀在林荫道疾驰。不过这种可以全速前进的路段应该不多。





▲如此古典的景象就像是在拍广告。不过这么狭窄的路段也能进行赛车比赛吗？

——好像这次也收录有实际存在的赛道啊。

山内 是啊！比如富士SPEED WAY、筑波环形赛道等。这些环形赛道的加入其意义在于随着模拟引擎的进化，让玩家在玩的时候能够体会赛车的那种疯狂的乐趣。比如F1能够在筑波环形赛道上跑多快等等，在游戏中都能亲身体验。

对应网络吗？

——关于对应网络，山内先生是怎么考虑的？

山内 详细的情况现在还无可奉告，不过可以告诉你，进行网络对战是可以的。

——那除了网络对战就没有什么其他附加价值了吗？

山内 还有很多想法，但是就《GT》我还有很多能做的事情，现在我只将精力集中在《GT》上，并没有将卖点转移到对应网络上。

——在秋季要举行一个汽车展会，会像《GT3》那样摆出《GT4》的试玩机台吗？

山内 有这个打算。因为游戏预定是今冬发卖，如果在汽车展会上还不能试玩的话那可说不过去了。如果可以的话，预计在东京电玩展上就能试玩了。

——那么会不会收录在汽车展上展出的概念车呢？

山内 也许会收录吧，现在还在与许多汽车制造厂商交涉中。

——如果是概念车的话，那就不能像现在市场上贩卖的那些车那样收集数据和资料吧？

山内 因为概念车是不能行驶的，所以只有基于制造厂商给出的资料来制作，如此一来，那些汽车制造商心中所描绘的“梦幻之车”就会在游戏中真实再现了。

——关于细节方面我想提两个问题。首先是记录的继承，《GT2》中如果读取了《GT》的有执照的记录的话，那么执照考试有一部分就可以免除了，那《GT4》还会延续这种设定吗？

山内 我完全忘记了。（笑）我会考虑的。这方面的东西要到最后才决定，现在还没到那一步，所以也没仔细研究过，不过有的话应该很有趣吧。

——下面是关于音乐。在《GT3》中有知名音乐制作人参与，那这次的《GT4》呢？

山内 我们做了很多。这个也是要到最后才能决定的，不过《GT》的主题曲依旧会保留，请玩家放心。如果可以的话，我还想全部用管弦乐器将主题曲重新录制一次呢。



文：猫太

前线狙击

BUSINO

企图让多韩王国崩溃的谜之少女

武神0 新巫术时代		ATLUS	RPG
PS2	BUSINO Wizardry Alternative NEO	预定 2003 年	日版
	1人	记忆容量未定	售价未定
	对应周边未定		

被称为元祖3DRPG游戏的《巫术》，以寺田克也的怪异画风和独特的系统受到了不少玩家的青睐。作为同类型的作品，专业制作灵异游戏的ATLUS公司再度公布了新作——《武神0》。阔别1999年所推出的PS版《巫术》已经有4年的时间，声称本作是正式延续作品的ATLUS看来也动起真格的了。不用多说了，让我们来看看新作的魅力所在吧。



背景介绍



前作故事年代的数百年后，黑暗再次向圣都多韩逼近……

故事的发生要追溯到数百年前。天空中突然飞来了让人们恐慌的光球——多韩王国经过了30年随着光球而带来的“邦果战役”后，王国的人口失去了约三分之二的数目。被死灵附体的撒格王率领着兽人大举进攻多韩王国，战火已经在贝诺亚国土上逐渐蔓延。最后出现了以后被称为圣王的奥鲁多鲁，他用奇迹般的力量击破了撒格军，并取回了多韩王国昔日的和平与希望。在人们相信可以永远和平下去的20年后，这个美梦仅仅被一个魔女就完全打破了……



个性角色介绍

魔女奥罗拉

凭借着波米亚贵族的身分潜入宫中的神秘女性。企图利用美貌和才华让王国崩溃。制做了让冒险家们挑战的迷宫，其真正的目的是……





琉特与艾米莉亚

妖精族最后的双胞胎姐妹，惟一不同的就是头发的颜色。虽然两个人看上去关系很友好，但似乎隐藏着谁也想象不到的惊人秘密。



利特·巴莲修塔

非常开朗且十分愿意接受新事物的新闻记者。（哪里像啊……-_-）“对于记者来说危险是随时随地都会发生的”，这句话就是她的座右铭。

《武神0》的魅力所在

探索和战斗，追求 RPG 本身的乐趣



本系列作品一直都是 6 人的组队以打倒敌人并向迷宫的最底层进发为目的。在这个过程中，角色的育成、跟NPC的交流和解开各种各样的谜题便成为了游戏里最大的乐趣。

▲在城镇上休息，在迷宫中战斗，这种看似重复的步骤像麻药般吸引了玩家们。

迷宫RPG的新系统

灵活运用队伍之间的“接合系统”可以生成多姿多彩的战术。在临死前可以感觉到死神存在等系统依然在本作中保留。



▶在《巫术》中搭载的原创系统在保留后进化。

游戏的简洁度再一次提升



《武神0》除了继承了前作的基本系统外，还增加了省去战斗效果和减少读盘时间等体贴设定。这样在玩的时候就不会觉得沉闷了。

◀ 在设定画面中，还可以调整战斗时摄影镜头的开启或者关闭呢。

寺田克也是何许人物?



真实+鬼幻，插画家寺田克也的笔下的角色可以给人这两种感觉。1963年出身于被称为“晴天之国冈山”的日本冈山县。除了涂鸦外，他还拥有插画、漫画、电影和游戏等角色设计的技能。比如日本的著作《西游奇传大猿王》的角色设计就是寺田克也先生了。这次《武神 0》中的角色设计比起《巫术》更有魅力，下面猫太会给大家介绍一些充满个性的角色和怪物，大家一起来欣赏这位大师的独特画风吧。

系统介绍

网络游戏的专利——创造角色

自由度高的角色创造系统仍然是系列的一大卖点。种族、属性、性别和职业等不同的组合，创造自己喜欢的角色。本作在角色创造中还增加了不少新要素，吸引了更多喜爱网络游戏的玩家。



▲一开始只能够选择初级职业和一部分上级职业。但满足一定的条件后便可以转职。《武神 0》拥有比上级职业还要高级的“最上职业”哦!

5 个种族

人类	全能力平均的平衡型角色
精灵族	几乎没有攻击力但拥有高智慧的种族
矮人族	高攻击力和信仰心的种族
hobbit 族	拥有高幸运值和敏捷的种族（《指环王》男主人公）
nome 族	拥有高敏捷性和信仰心的种族（小妖精）

3 种不同属性

善	就算要牺牲自己也要帮助他人的性格
中立	因应不同情况而采取行动，随机应变的性格
恶	永远把自己放在第一位的性格

8 种不同的职业

基本职业	战士	可以使用大多数武器的前锋
	盗贼	攻击速度快并可以解除陷阱
	僧侣	熟练使用回复魔法的神圣职业
	魔术师	在后列使用强力魔法攻击的“狙击手”
上级职业	侍	刀和攻击魔法都一流的剑士
	骑士	可以使用剑术和回复魔法的志愿军
	忍者	拥有一击必杀技能的暗杀者
	司教	可以学会所有魔法，并能鉴定道具

战斗系统

本作的战斗依然是采用了回合制输入指令的形式进行。但如果同伴间的信赖度高的话，会直接提高连携技的发动率，所以一味顾及自己也不是一个可行的方案哦。

角色信赖度的 9 个阶段





▲战斗依然是前作的系统。

即时演算的魅力画面



▼和前作一样，有些搞笑的怪物也会登场。



▲战斗是用3D表现，所以角度也可以随之而变换。

在战斗中，即时演算和充满魅力的画面也是令玩家注目的地方。追求RPG的乐趣同时，还可以欣赏到华丽的魔法效果和精细的演算画面确实是RPG的最高境界。另一方面，流畅的游戏画面也是本作的卖点之一哦。

魔法石合成



魔法是通过使用一种被称为“魔法石”的道具而修得。魔法石是从战斗中得到的素材，再加上炼金术技能合成而得到。这个过程就叫做魔法石合成。修得后的魔法再配合上魔法石使用的话有可能再强化哦。

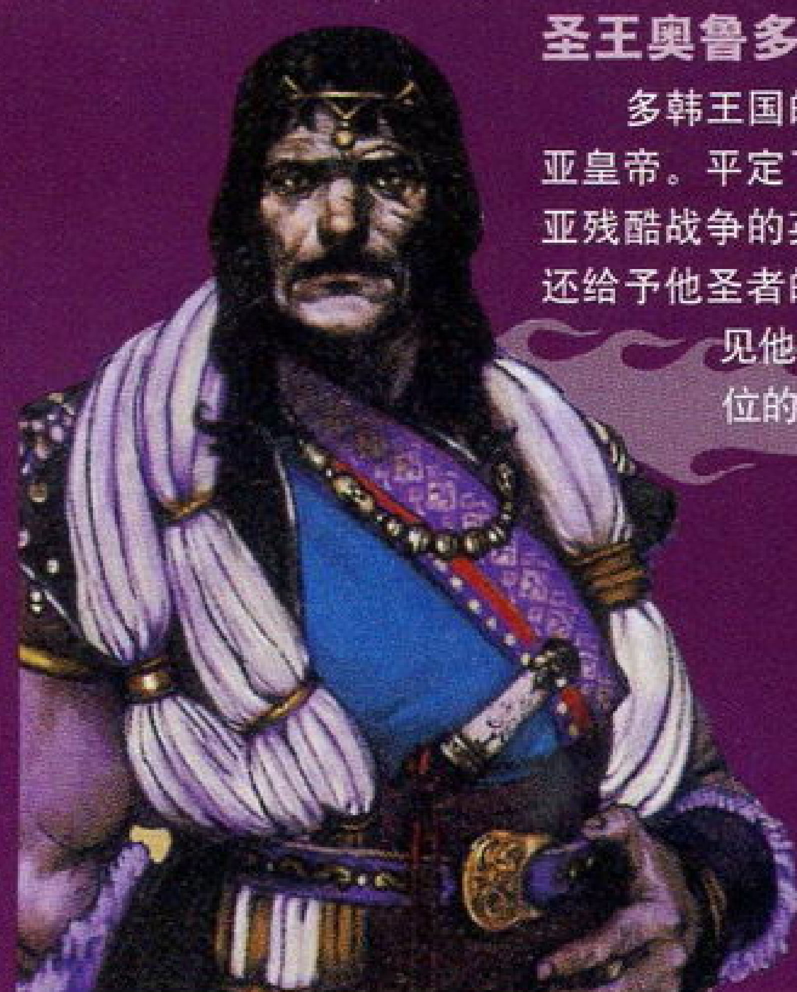
◀魔法石的合成必须以炼金术作媒介。

“死神”的存在

在迷宫里接触到死神的话，同伴中的一人就会进入“死神附体”的状态。在这个状态中进入战斗的话会出现受到的伤害会大幅度增加等不利效果。如果带着这个效果死亡的话更会使这个角色的资料消失。但在死神附体的状态下可以看到平时看不见的门——死神之门，如何取舍就要玩家自己决定了。



▲死神会在特定的场所中出现并追赶玩家。



圣王奥鲁多鲁

多韩王国的神圣贝诺亚皇帝。平定了战乱贝诺亚残酷战争的英雄，教会还给予他圣者的称号，可见他在王国中地位的重要。



贝鲁古拉·冯·比伦

王国骑士团的队长。性格比较内向，也是因为这样所以处事非常冷静，也深得国王的信赖。他命令冒险者们去讨伐魔女奥罗拉。



威布斯公爵

一名正统的野心家，为求达到目的不择手段的冷酷男人。双眼有着灰色的神秘色彩，给人的印象除了冰冷之外就没有其他了。



依利丝·朵丽

支配着撒格北部高原一带的朵丽家族的第三个女儿。面对着任何情况都依然保持冷静和沉着，但在战场上却有着狂战士般的凶猛。

前线狙击

スーパーロボット大戦 Scramble Commander

文：阿修罗

超级机器人大战 特勤司令员	BANPRESTO	SLG
PS2 スーパーロボット大戦 Scramble Commander	预定2003年10月30日	日版
1人	记忆容量未定	7800日元
对应周边未定		

当每个人都在推算明年春天的《超级机器人大战》会以什么样的标记出现时，BANPRESTO突然紧急公布了PS2上的最新作《特勤司令员》（以下简称《SRW SC》）。鉴于今年内已经有3部《SRW》作品和玩家见面了，所以这款《SRW SC》到底如何能够吸引住玩家的眼球，又如何能够让已经疲惫不堪的FANS心甘情愿地掏出那么多钱，这些问题一下就成为了万众瞩目的焦点！《SRW SC》究竟是不是骗钱之作，它又有哪些王牌可以用来撑门面呢？下文将为您一一讲解！

我们的口号是：3D！真实比例！即时战斗！

游戏中登场的所有机体以及游戏中的背景都将采用3D建模！这个不是系列首创的要素，DC版的《SRW α》也是3D的，不过当时的技术可不能跟现在相比呀！在2D版《机战》的画面被认为已经无法再有更大突破的现在果断起用3D引擎，BANPRESTO的这一举动可谓相当明智哪！





在游戏中登场的机体将不再是Q版形象，3D造型将忠实再现它们在原作中的神韵。《新超级机器人大战》以来首次以真实比例的登场的《机战》对于每一个热爱机器人的玩家来说都具备致命的杀伤力！光是看到众多机体这样出场就足够让他们再次心甘情愿地掏出钱了！

哪怕不玩《机战》的人都会知道《机战》这个词就是众多Q版机器人大乱斗的代名词！每一代《机战》虽然都会作出不少改良和改革，但是其总体的游戏框架却是万年不变的！不过《SRW SC》将彻底打破这个概念，因为它是一款小队制即时战术模拟游戏，而不是传统的S·RPG！





游戏的基本流程

A 剧情演示

这也是系列中每个章节开始和结束时必备的部分，要想弄清楚《机战》中的人物关系，不搞懂剧情演示部分是不行的！这一次的演示部分背景不再是静止的图片，而是直接采用了3D的动画。高度拟真的机体的演出效果要远远超出以往所有的《机战》作品！





B 确认任务内容

在每一关开始之前，系统会自动提示该关卡的任务。因为游戏类型的大幅度改变，任务的种类也从以往的“敌全灭”、“限定回合内到达某地点”等简单的几种内产生了更多的变化，使得游戏起来更加富有乐趣，也非常符合这种全新的游戏类型！



C 在警戒敌机的同时进行移动

与普通的《机战》不同，《SRW SC》为了强调战斗的真实性，无法直接察看到敌军的所在位置。为了找出敌人的所在位置，小队中必须有人担任索敌的职责，这一点和其他那些即时战略游戏是一样的！





◀▲每场战斗可出场3～5台机体。

D 接近战

当成功捕捉到敌机的行动方式以后，玩家所要做的就是合理地安排出战的机体进行合作将敌机击坠。在这个时候玩家拥有多种可以选择的战术，即使是原先的《机战》也无法实现的热血战斗都可以在本作中被完美地表现出来！











登场作品

- 《勇者莱汀》
- 《魔神Z》&《大魔神》
- 《盖塔》&《盖塔G》
- 《超兽机神断空我》
- 《超能电磁侠》
- 《新世纪福音战士》&《剧场版》
- 《机动战士高达》
- 《机动战士高达 第08MS小队》
- 《机动战士Z高达》
- 《机动战士高达ZZ》
- 《机动战士高达W》&《无尽的华尔兹》







野性化的战士们
超兽机神

开发者语录（节选）



五十岚恒三

BANDAI旗下子公司バック第三开发部部长。曾经负责过N64版《新世纪福音战士》以及PS2版《吉翁前线　机动战士高达0079》。

寺田：最初考虑的游戏风格是《大战略》那样的正统的战略模拟游戏，不过因为在《机战》中登场的那些超级机器人没有量产型机体这种概念而不得不放弃。后来就开始考虑即时战术模拟类，然后五十岚君那边就有消息了……

五十岚：初次参与制作《机战》果然压力很大，所有的细节都要仔细考虑，绝对不能让FANS认为“把《机战》搞成这样是不可饶恕的”！比如突出机师的重要性、真实时间的战斗方式和战斗画面表现等，这都要听取多方面意见，直到最后一刻都不能马虎呀！



寺田：我们尽可能让游戏看起来更加真实。比如说莱汀和电磁侠这种超级系动作幅度比较大，在攻击命中敌人之前有很大的空隙，这就使得攻击容易落空，这可以说是《机战》中超级系命中率低这一现象在视觉上的表现。但是在实际的战斗中，像电磁侠的超电磁溜溜球却会让人觉得“这种武器难道不会打中自己人吗”，这一点是2D的战斗画面绝对表现不出来的，还真是蛮有趣的！

寺田：这次采用的真实比例虽然不能完全再现出各种机体之间的体积差异，但是我们尽量作出不同机体之间所应有的区别感，像电磁侠看起来就差不多有机动战士的两倍那么大！



寺田贵信

“《超级机器人大战》系列”的核心人物，最近的《机战》都出自他的手中，同样也是这部作品的出品人。

新世纪 EVANGELION エヴァンゲリオン2

前线狙击

新世纪福音战士2	BANDAI	SLG
PS2 新世纪エヴァンゲリオン2	预定2003年11月	日版
1人	记忆容量未定	售价未定
只对应DS2		



《新世纪Evangelion》(以下简作《EVA》,港台译名为《新世纪福音战士》,国内公映名为《天鹰战士2000》)从最初企划开始已经经过了10年的时间。这10年来,《EVA》在世界各地的动画迷中都造成了重大影响。一号女主角绫波丽独特的造型和个性使她成为了众多FANS心目中永远的"女神",也使后来的动漫画作品中出现了多位模仿其气质的冷面美人形象。而作品本身也凭借着独特而诡异的世界观、充满谜题的剧情和剧场版那引起FANS狂热的冲击性结局等要素,被人们或褒或贬,引起了被评论为"EVA社会现象"的狂潮。虽然经过了10年,相信这些事情对于爱好者来说应该还记忆犹新吧!而《EVA》也拥有了在日本、甚至世界动画史上不可或缺的重要位置。

游戏世界的统治者"庵野AI"

在《EVA》的世界中,玩家所操纵的主角是可以自由行动的,而其他登场角色都具有被AI进行管理与控制行动的能力。作为"EVA之父"的庵野秀明将这种完全互动式的程序系统称作"庵野AI"!在游戏中,这个"庵野AI"会引发出各角色之间不同的事件,再加上玩家的不同选择,其中有一部分事件结果还会向玩家展示原作动画中所没有公布的谜团的答案呢!

正是由于"庵野AI"的存在,在游戏中非战斗的环节内,玩家要四处活动,见到不同的角色与之进行对话,而一种所谓的虚拟"人际关系"也在游戏里被淋漓尽致地展示出来。通常情况下通过对话不仅可以了解一些机密的情报,而且与几位女主角之间还存在着发展恋情的可能,而作为人气动画改编的游戏,相信这一点已经足够吸引FANS的注意了。



▲由庵野秀明亲自参与游戏的制作,该游戏究竟将怎样的一个《EVA》世界展示在玩家面前呢?

▼数量繁多的突发事件令人不知所措。

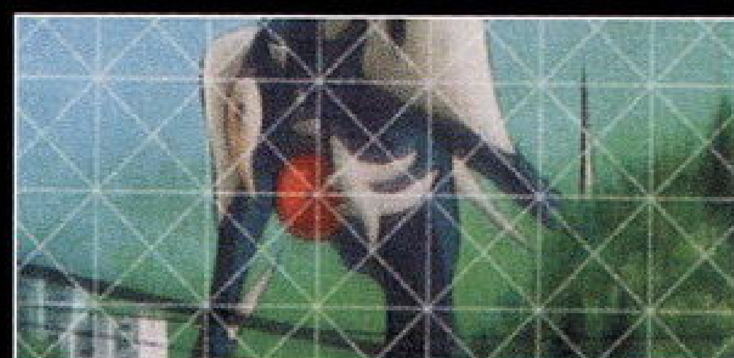
▲初号机与使徒之间的战斗,胜负的结果也是受"庵野AI"的控制吗?

著名开发小组 ALAHA SYSTEM负责开发

BANDAI为了提高这款游戏的品质,特别邀请曾经制作过PS SLG名作《高机动幻想GUNPARADE MATCH》的ALAHA SYSTEM负责游戏开发。相信这样的话不但能让玩家在游戏中充分地了解《EVA》的世界观,而且在系统的完成度上也必定能令人放心。



▲独特的游戏系统是否能够将《EVA》的世界观完整地展现出来是最令FANS关心的问题。











小资料:Renewal版的DVD

基于各种原因的考虑,《EVA》却不能够像其他热门作品那样推出各种续集,所以自剧场版公映结束以后,《EVA》就陷入了沉默之中……可是,经过了10年之后,庵野秀明监督将再次发动"Evangelion补完计划!"而能说明这个计划全貌的关键词就是"renewal"。(这个词拥有以下含义:更新、复兴、恢复、续借、重申、补充)

新版DVD将采用最新的技术,在花费了不亚于当年TV版的制作时间和经费以后,不仅画质得到了大幅度提升,使画面更加清晰、鲜艳,声音方面也有长足的进步,这一次将对应5.1声道的环绕模式,通过声音就可以表现出强烈的空间感。因此总体来说,新版DVD的信息量更多,影像也更加丰富了!庵野监督对于新版DVD和原始版本的区别是这样解释的:"这次不是重新制作,只是更新而已,我们在过去的基础上采用了全新的技术。"





使徒,襲来

能够唤醒FANS感动的作品终于来了!

充满人性的AI思维模式

在游戏的过程中，每个角色都拥有各自独立的思维方式，面对身边发生的种种事件而作出相应的反应。假设玩家经常对同一角色提到同一件事情，久而久之该角色便会对玩家所说的这个问题留下深刻的印象，使人际关系产生潜移默化的改变，凭借玩家的决定，甚至可以改变原作的故事发展与结局。

EVA冲破理念桎梏的狂飙不可阻挡！

人类补完使徒歼灭



▲在教室内看到若有所思的绫波丽，真嗣主动上去与她对话。



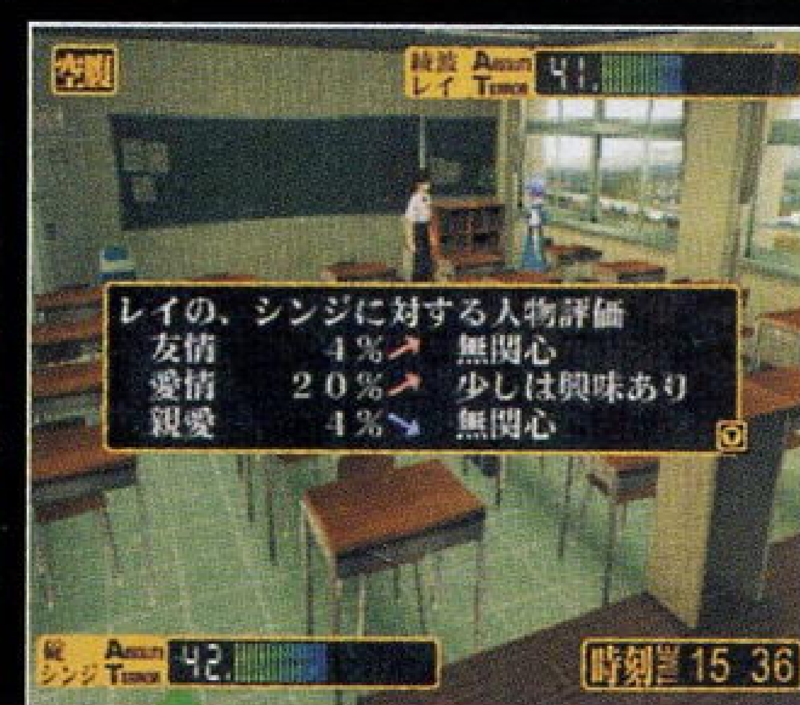
▶为一些事情而烦恼的丽很高兴真嗣能提出帮助自己的请求，好感度上升！



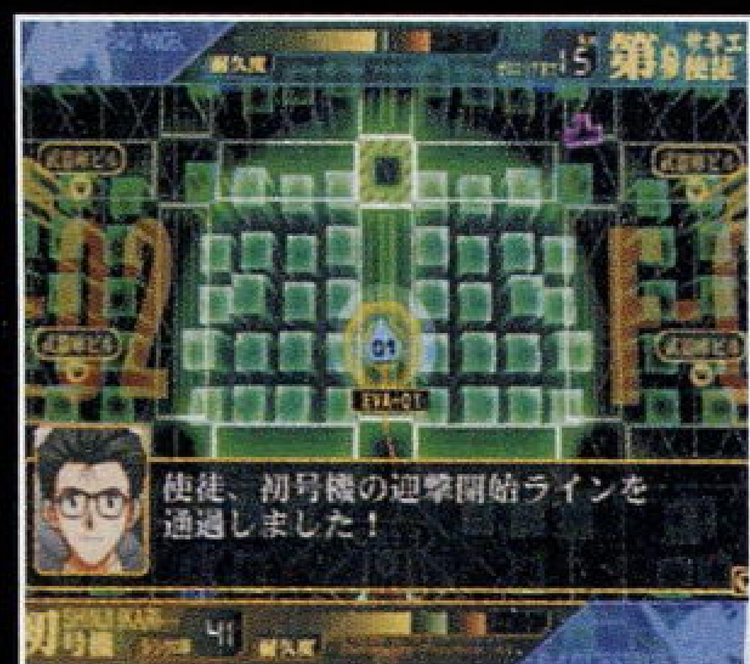
◀玩家需要在话题中进行选择。

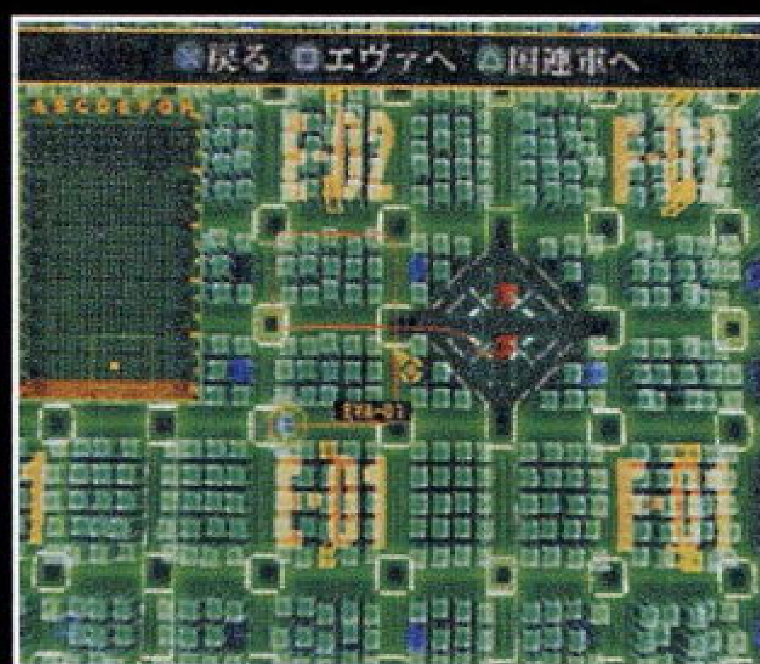


◀接着是下一轮的对话内容选择，真实而复杂。



▲对话的结果将直接在游戏画面中显示出来，由上图可以看出来与丽的友情度小幅上升，爱情度大幅上升！







游戏中的战斗部分

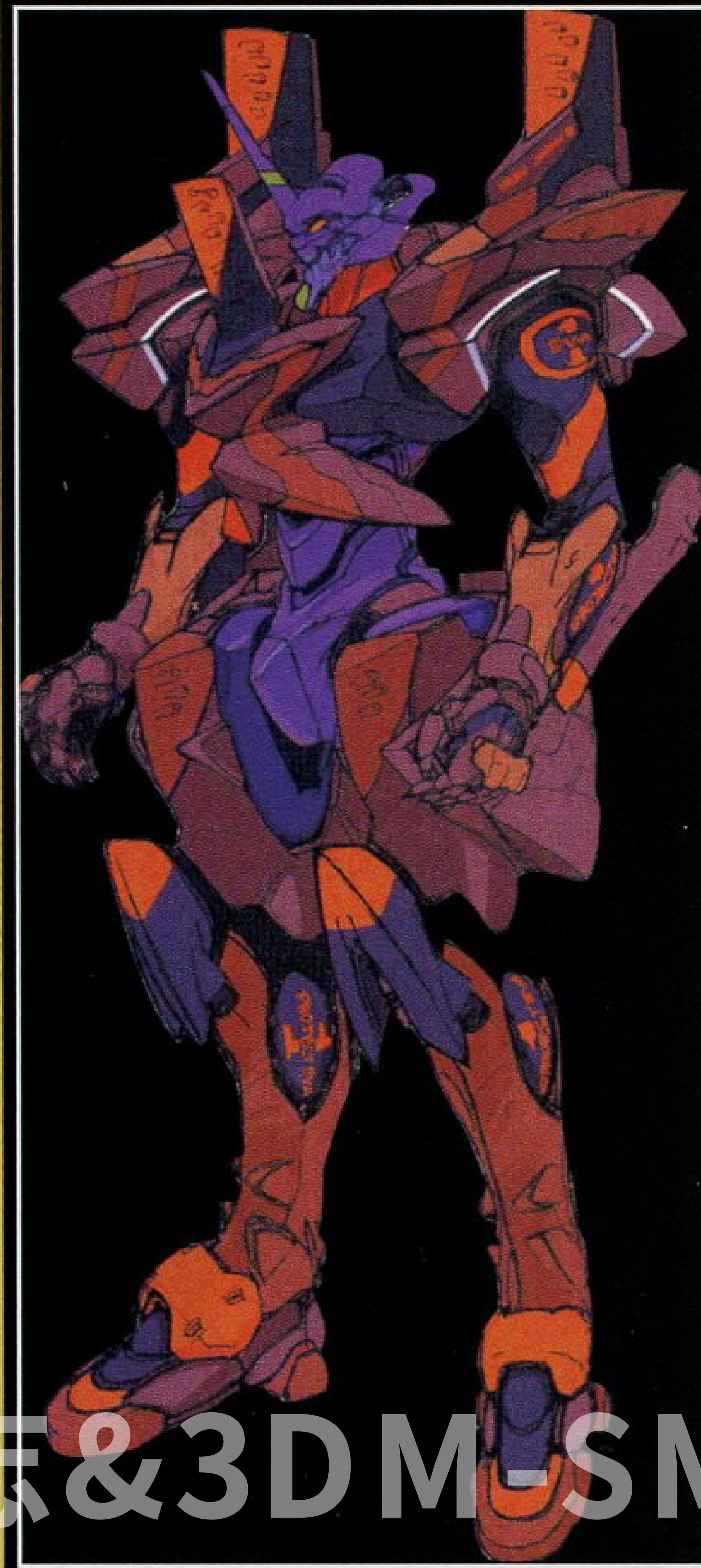
随着《新世纪福音战士》Renewal版DVD的正式上市，如今热潮再起！而以新系统为卖点的游戏《新世纪福音战士2》自然也会抢在这个好时机上市啦！通过本次的介绍，希望读者都能够像笔者一样激动地期待这款游戏的到来！

该游戏的战斗部分采用创新系统的战略部署模式，玩家可以操纵自机在地图上移动，而敌人的攻击也会根据玩家的行动而有所变化。究竟要如何才能把使徒彻底消灭呢？

CHECK！

原创设定收录

在游戏中，TV动画版《新世纪Evangelion》的机械设定监督山下征人先生设计的原创机体将被收录进去，这部追加了部件的初号机在性能上有着什么样的变化呢？真是令人期待啊！



暴力与虐杀，

展现最原始战斗本能的时刻到来了！



▶暴走的初号机向着第三使徒疯狂地冲了过去！



▲初号机残暴地吞噬着，原作动画里撼人心魄的情节被忠实收录。







▲重视再现原作的情节，第三使徒出现在第3新东京市的街头，考验玩家作战能力的时刻来到了！完全冲破A.T.FIELD，初号机狂暴化的力量得以完全发挥！

九龙妖魔学园纪	ATLUS/SHOUT! DESIGNWORKS	AVG
PS2 九龙妖魔学园纪	预定 2004 年春	日版
1 人	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

九龙妖魔学园纪



在之前的杂志上，卡伦曾为玩家们介绍过本游戏的世界观及部分角色，这次我们将会带领大家了解一下游戏的一些背景资料和新公布的几位角色。从目前的情报来看，本作将会与古埃及神话及日本荒吐神话具有很深的联系，喜欢神话传说的朋友们这次大概不会失望吧。

遥远的往昔，在古代的日本曾经有过一个蕴含着高度睿智的文明存在，其之民信奉的乃是九头龙神，而如果有人能够取得被龙神守护的九件宝物的话，就能够把永远的财富与荣耀握于手中，这就是后人所称的——“九龙传说”。

超古代遗迹

在天香学园的地下，有一处长眠了数万年之久的超古代文明遗迹，这就是主角之所以会来到学园的原因。但令人意想不到的是，这个遗迹的形状竟然与埃及金字塔极其相似。在日本一向有“古代的日本也存在着金字塔”的这种说法，而《九龙妖魔学园纪》正是基于这一传说而推出的探索超古代文明之谜的作品。在这里，玩家可以通过日本的金字塔与“荒吐神”的传承来验证古埃及与日本之间的联系。



荒吐神之传承

在古代日本的一直流传着一位名为“荒吐神（アラハバキ）”的国土之神的传说，而“アラハバキ”在阿拉伯语中又有着“永远之神”的含义，也有人说是太阳神阿蒙的信仰者们把这个单词传达到日本的。日本记纪神话和埃及的太阳信仰，《九龙妖魔学园纪》的世界之形正是将这两种传说融合在一起而创立的。

国际宝物猎人行会——罗塞塔协会



这就是主角所属的组织，其总部位于埃及的亚历山大港。世界各地立志要成为宝物猎人的人都必须要在这里取得许可证明才能拥有宝物猎人的资格，而罗塞塔协会也会通过被称为“夏勃里安·NET”的协会专属网络为宝物猎人们提供各种机密情报。罗塞塔协会，以及其麾下的宝物猎人，这两者在世人的眼中都笼罩着一层神秘的面纱。

夏勃里安：历史上的真实人物，是对古埃及圣刻文字、象形文字进行解读的古埃及学创始人，而他对那些文字进行成功解读的重要石碑，正是“罗塞塔之石”。

天香学园的名称由来



天香学园的校徽

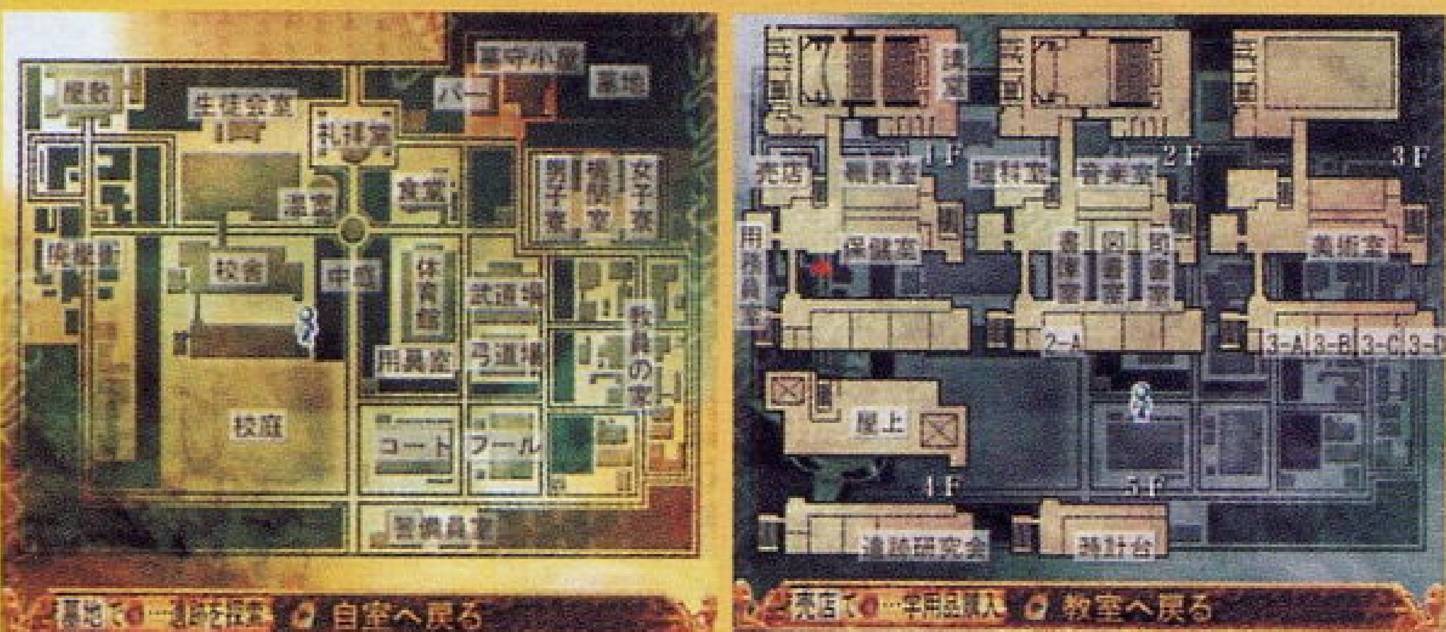
女生将校徽别在胸前，而男生则要别在衣领上。这是学园的规定。

有着悠久历史的寄宿制高校，其校名来源于曾在记纪神话中出现过的“天香山”，而天香山又有着“欠缺之山”的含义。

探索 AVG 部分

在学园内进行探索，与各种各样的角色对话，并对收集到的各种情报进行整理，而在午休和放学后的对话应用到了“感情输入”系统。本作的AVG部分与《东京魔人学园》系列”以往的作品十分相似，但将会加入许多全新的要素。首先让我们来看看冒险部分的流程吧！





▲午休时的移动场所一般是教学楼内部，而放学后则以校园内及各俱乐部为主。

探索·对话

本作的背景采用的是精美的实拍画面，而这种画面会给在校园中探索的玩家一种倍感真实的感觉。依据想要找的角色的性格，来判断他最有可能在的地方是哪里，然后再去相应的地方寻找，这是 AVG 游戏的基本要素之一。





对今后的影响

在探索过程中，根据选择回答的不同，角色的各种参数会发生相应的变化。而在本游戏中，玩家也可以将在探索过程中获得的道具进行合成，而道具合成系统与故事的发展更是有着密切的联系。

状态画面

本作的角色状态画面非常新颖，是以成绩单的形式来表示的。各门功课的成绩似乎对角色的成长及各种特技的效果有着很大的影响，而某些功课成绩的好坏也会影响到与同伴之间的关系。

政経	6⁻	道具の価格が安くなる
生物	8	に強くなる
化学	9	薬品の効果が上昇

全新角色大公开

夷泽冻也

【夷澤】
会長をお探しですか？
残念ながら、会長ならいませんよ。

二年级，比主角还要年幼的天香学园学生会的副会长，隶属于拳击部。与其文弱的外表不符的是，夷泽对自己的腕力拥有相当的自信，而他也经常会对主角说出一些具有挑衅意味的话语。

七濑月魅

三年级。戴着眼镜的文静少女，身为图书委员的她对古代文明的历史，以及一些超自然的事情非常感兴趣。她所掌握的知识会是揭开一切谜团的关键吗？

【七瀬】
古人曰く、「李下に冠を正さず」
疑われて当然だと思わない？

雏川亚柚子

【雛川】
みんなが笑顔で、のびのびと学べるようなクラスになればいいな、と思ってるの。

刚刚来学园赴任的语文教师，对于刚转校而来的主人公非常关心，是一位很和蔼的女性。但她似乎发现了学校所发生的一连串奇怪事件的秘密，并为此而遭到了神秘人的袭击。

取手镰治

【取手】
……。
……。
……君は誰だ？

天香学园三年级学生。有着苍白的肌肤，一头凌乱的头发，以及毫无感情的冷漠双瞳……取手镰治便是这样一个令人感觉不到一丝生气的沉默寡言的少年。他的手臂看起来很长，不知是事实如此还是因为他这个向前倾的姿势所给人的感觉。

小夜子·真夕子

【小夜子】
いってはだめ……。
【真夕子】
いってはだめ……。

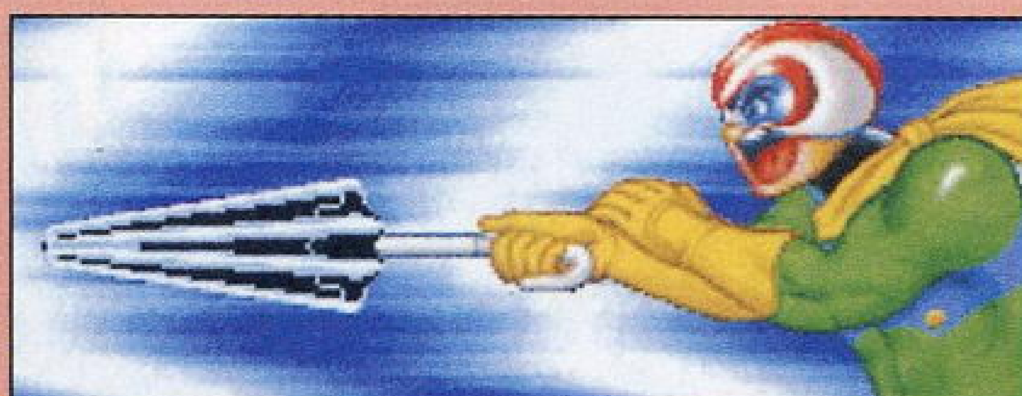
拥有着天真无邪外表的双胞胎少女，总是两手并拢在一起出现在主人公面前的她们留下了众多的不解之谜。而且，在天香学园的学籍名单中，我们无论如何也查不到她们的名字，这两位女孩的真正身分究竟是什么，这个疑团我们也许只有在游戏中才能得到答案。

黑冢至人

【黒塚】
ふふふッ……。
ザラザラした石を見ると、舐めてみたくならない？

三年级，是谜之俱乐部——遗迹研究会的部长。黑冢对石头有着一种近乎于变态的感情，按他的话来说，那是"爱情"……平日里，他总是会抱着一块好似水晶的奇怪石头行动。






レジェンド オブ ダイナミック

豪翔伝 崩界の輪舞曲

ごうしょうでん

前线狙击

L.O.D 豪翔传 崩界轮舞曲		BANPRESTO	RPG
GBA	Legend of Dynamic 豪翔传 崩界の轮舞曲	预定 2003 年 10 月	日版
	游戏人数未定 自带记忆功能	卡带容量未定	5800 日元
	对应周边未定		

文：阿修罗



说到上世纪70年代的日本漫画，就不能不提到“永井豪”，他创作的《魔神Z》、《恶魔人》和《可爱女侠哈尼》等漫画都是举世闻名的！而另外一个名声不下于他的人就是石川贤，《盖塔机器人》和《魔兽战线》也使得他在热血漫画FANS当中具有极高的人气！今天介绍的这部游戏作品就是基于这两位大师笔下的各作品的原创RPG。游戏的故事是两位大师所属的Dynamic企画完全原创的，讲述了原创的男女主人公因为突然发生的异变“黑月”而来到了另外一个世界，在这里，他们将遇到众多“Dynamic角色”（两位大师所属的Dynamic公司旗下的各个角色的总称）！

在游戏中登场的原作漫画将超过20部，而登场的角色数量更是超过了130！虽然国内的漫画迷们对于当中某些角色可能并不太了解，但是不可否认的是他们都代表着一个时代！不过想在这款游戏中看到华丽的画面的玩家可不要抱太大期望了，永井豪和石川贤的画风都属于粗犷性的。虽然这次作品的人物都是经过重新绘制的，但是总体风格却依然保持在上世纪70年代的标准上，所以年轻一点的玩家可能会很不适应！



除了在画面风格上非常忠实于原作以外，游戏还将再现很多原作中的经典场面，这对于了解原作的玩家来说肯定是非常有吸引力的！（不过国内玩家就……）幸运的是永井豪他们的作品不单单以热血和暴力为主，也不总是讲述黑暗、沉重的题材，当中还是有不少搞笑的情节的，而且养眼的成分也不会少哦！

游戏采用3对3的指令选择型战斗方式，虽然每场战斗只能出场3名角色，但是在战斗中却可以随时替换后备角色上场。通常情况下，战斗都是以人型比例进行的，如果出场的是机器人或者其他那些体形巨大的角色，那么战斗画面就会变成特别的尺寸！战斗时各角色的必杀技特写画面是游戏最让人兴奋的地方！



出场人物列表

恶魔人	盖塔机器人	哈蓝奇学园	可爱女侠哈尼
不动明	流龙马	柳生十兵卫三子	如月哈尼
飞鸟了	神隼人	山岸	早见青儿
牧村美树	巴武藏	胡子哥斯拉	秋夏子

咚隆隆阎魔君	魔兽战线	暴力杰克	恶马尻一家
阎魔君	兜甲儿	杰克	恶马尻菊之助
雪子姬	弓清华	逞马龙	恶马尻太卫门
卡帕艾尔	博斯・努凯・穆查	早乙女斗土	恶马尻五卫门
	阿修罗男爵	御堂龙马	恶马尻直次郎

其他作品	
手天童子	あにまるケダマン
凄之王	おいら女蛮
魔王但丁	疣痣小五郎系列
无敌假面	虚无战记
奇怪君	イヤハヤ南友








文：纱迦

前线狙击 超兄贵 聖なるプロテイン伝説

超兄贵 圣蛋白质传说	GLOBAL・A/彩京	STG
PS2 超兄贵 聖なるプロテイン伝説	预定2003年10月	日版
1人	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

迷倒众生（？）的超兄贵们又回来了！超兄贵最早登场于1992年在PC-E上登场的游戏《超兄贵》，由于PC-E在中国的知名度不高，见过PC-E主机的人少之又少，而玩过这款PC-E游戏的人更是凤毛麟角了。不过这丝毫无损于超兄贵们在中国的人气，因为他们是"《梦幻模拟战》系列"全勤登场的重要角色，特别是他们在MD人气游戏《梦幻模拟战II》中的优异表现（专属练级角色）使得无数中国玩家从此牢牢记住了"超兄贵"这个响亮的名字。此番超兄贵们翻身复活，转而挑战STG领域。而负责本作开发的不是别人，正是2D STG之王彩京！这是彩京被X-nauts收购后制作的第一个STG。只要你喜欢STG，就不应该错过这个游戏！

隐藏在爆笑的剧情人设之下的是超硬派的射击感觉！


阿顿

萨姆逊

一直以来，在银河健美界都流传着关于"传说的蛋白质"的传闻。据说传说的蛋白质放在一个名叫"圣地"的地方，要达到圣地必须经过无数艰难的考验。但只要摄取了传说的蛋白质，就能立刻拥有全宇宙都难以匹敌的究极肉体。阿顿和萨姆逊两人的年龄都是1037亿岁，为了拥有究极的肉体而每天坚持锻炼。终于有一天，传说的蛋白质被他们的精神所感动，出现在他们面前："请把我摄入体内吧！"面对巨大的诱惑，两人不为所动，决心靠自己的力量锻炼出究极的肉体。不过他们这样想，其他人可不会这样想，大批被传说的蛋白质吸引过来的敌人出现了。为了保护传说的蛋白质，两人毅然决定将它送回圣地。游戏的故事也因此而拉开了序幕。

阵形

虽然游戏只能单打，但依然要控制阿顿和萨姆逊两位主人公，而且在两人中间还会多出一个副枪。副枪的行动需要通过调整阵形来改变。每关开始时玩家就有一次调整阵形的机会，选定后在过关之前将不能改变。阵形一共有4种，各有千秋，玩家要根据该关的情况来决定究竟该选择哪个阵形。

攻击重视型



攻防平衡型



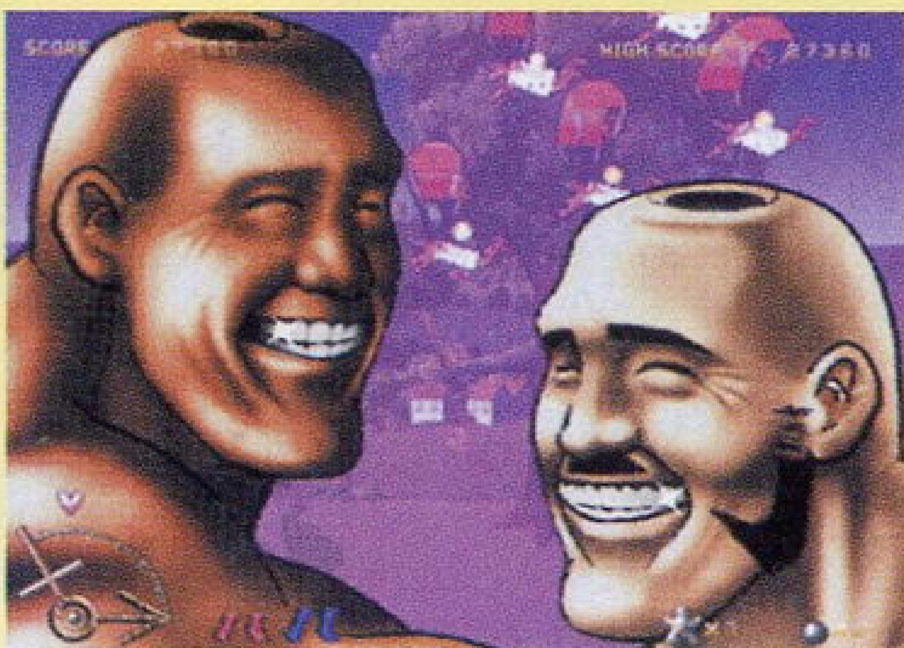
防御重视型・后



防御重视型・前

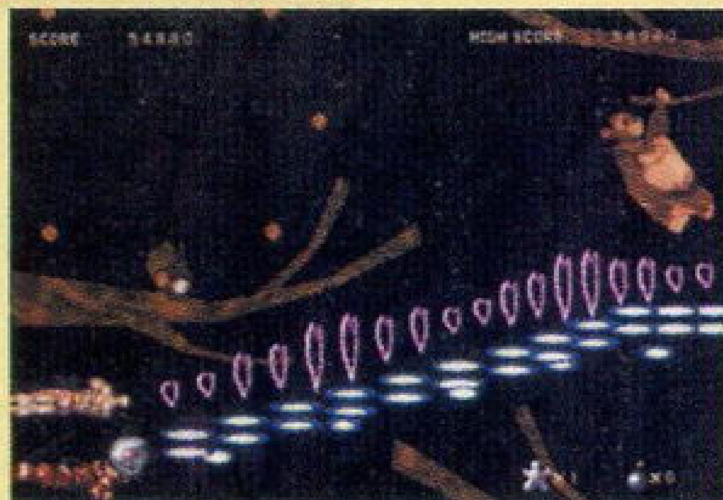


爆弹



威力强大的爆弹（俗称"保险"）一向是2D STG的最大特征，本作也不例外。爆弹是全屏攻击，使出爆弹时会有很长的无敌时间，非常好用。不过本作取消了爆弹数量的限制，改为蓄满汉槽后才能发动一次爆弹。而且放完爆弹的话，汉槽会立刻归零。也就是说，副枪蓄满火力才能放爆弹后，而放完爆弹后副枪的火力会降为最低。真是两难的选择啊！

POWER UP



2D STG必不可少的POWER UP道具，在本作中依然会出现。和彩京其他的游戏一样，POWER UP道具是一个写着"P"的道具。不过在以往的游戏中"P"是"POWER"的缩写，而在本作中"P"则是"PROTEIN"（蛋白质）的缩写。游戏中只要打倒敌人后，就有机会摄取敌人身上的蛋白质，从而增强自己的火力。但要注意的是，阿顿、萨姆逊、副枪的火力是分开来算的，先让谁加强火力可是一门学问啊。

汉槽



阿顿和萨姆逊两人一旦中弹，就会立刻损失一条生命。副枪中弹的话则只会损失HP。所谓的汉槽（图中画红圈处），就是副枪的HP计量表。但比较特殊的是，在本作中，汉槽＝体力＝蛋白质＝攻击力。也就是说进入濒死状态时，副枪攻击力也会降低，这就相当不利了。一定要尽快找到"P"来补充自己的蛋白质量，回复汉槽。不过有时候为了保命，也只好让副枪来挡子弹了。（怎么听起来有点像《威虎战机》？）

男儿光线

副枪的特殊攻击是爆弹，阿顿和萨姆逊的特殊攻击则是男儿光线。游戏中只要狂摇R3摇杆两人就会大摆健美POSE，此时就能积蓄男儿光线的能量，按下R3键则可以发动男儿光线。男儿光线的攻击力与你积蓄的能量有关，能量越多威力越大。男儿光线在发动过程中并不是无敌的，不过威力极大，是对付BOSS的有力武器。

95%能量



25%能量



在7月31日发售的PS2游戏《恶代官 妄想传》中，已经同捆了本作的体验版。体验版只有一关，不过关卡数很长，而且只要完成这一关就能看到体验版的专用ENDING，非常爆笑。

文：泰坦

杰克II	SCEA/Naughty Dog	ACT
PS2 Jak II	预定2003年10月15日	美版
1人	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

前线狙击 杰克II

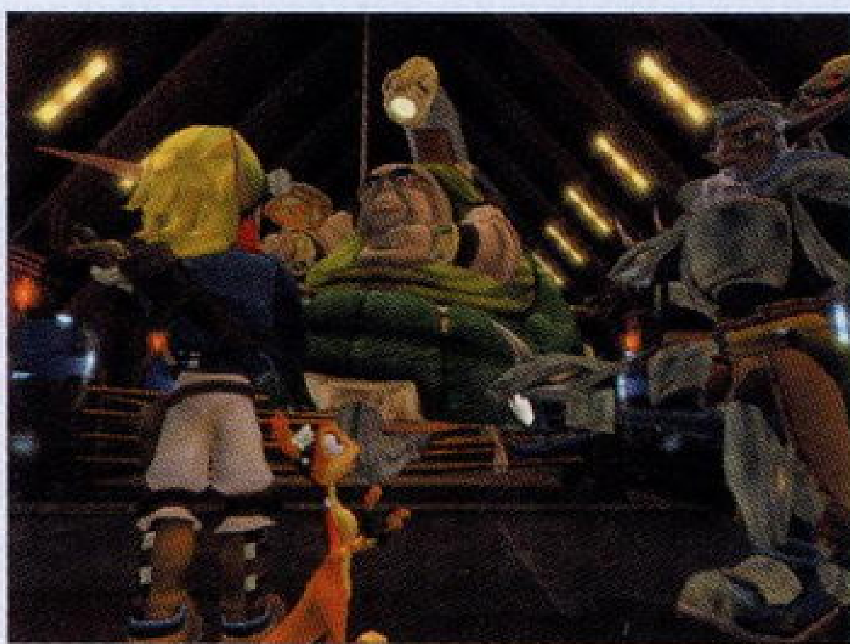
在总第78期（2003年5月A刊）杂志上我们曾经为大家介绍过这款由Naughty Dog制作小组开发的《杰克与达斯特》的续作——《杰克2》。目前本作又有了新的消息，让我们一起来看看吧。

注意杰克的新武器！

关于故事


▲全新的故事和全新的舞台，有趣的冒险在等待着你。

首先，Naught Dog小组将本作带入了一个新的高度，与前作相比，本作进行了许多方面的改革，更曲折感人的故事与更成熟复杂的操作都将让玩家感到振奋。事实上，在制作小组精心编制的故事的衬托下，杰克和达斯特于系列初代的表演至少已经让他们成为欧美游戏机玩家心目中的英雄角色之一。当年的故事似乎留下了一些疑问，杰克与达斯特被卷入扭曲的时空中来到奇异的未来世界。而五百年前古老的种族残留的一些线索自然也成为本作的剧情要点之一。在杰克还没有弄明白眼前发生的离奇事情时，他便被一个穿着红色外套的士兵给捉住并关进了监狱，后来达斯特在一次暴乱中赶去相救。


▲室内的灯光效果非常逼真，角色造型也相当可爱，当然这么小的图也许你看不出来。

未来世界的统治者普雷克西斯伯爵雇佣了一些科学家，这些科学疯子在杰克被关押的两年中把他当作实验品进行了许多古怪的“人体试验”，这种残忍的局面一直持续到达斯特履行自己的职责前来救命。重获新生之后，杰克开始了漫长的回乡之旅——不过且慢，这两年的苦不是白吃的，杰克因此拥有了一些新的能力，并且本作的游戏目的也因此而变得不那么崇高了——杰克决定先找普雷克西斯伯爵报仇，一来为自己出口恶气，二来要制止普雷克西斯在这个世界中无耻的行径。具体的游戏过程中，玩家所扮演的杰克将会遇到各种不同的面孔，剧情也比前代远为复杂，各位玩家届时不妨仔细了解一番。


▲本次旅行的中会遇到的角色之一，会不会是黄金陆行鸟啊？（笑）　▲这个镜头很快会遇到，就在游戏开始不久。

关于系统

在游戏的操作性方面，本作稳妥地继承了前代的操作系统，并做了许多额外的创新，在操作的灵活性以及角色的移动性方面的提高也基本令人满意。本作开始时，杰克将会拥有前代通关时候的全部能力，你不必担心是否已经将它们遗忘，因为达斯特在解救杰克逃离监狱的时候会提醒玩家逐一演练一遍那些旧武艺的。出狱后，展开新冒险的途中，杰克将会掌握新武器大旋盘的使用方式，新武器也会像当年的多功能火箭筒那样为玩家增添冒险的力量。不过最令人振奋的新系统应该算是杰克的DIM变身系统可令其变身为“黑暗杰克”，那是一个跟杀人机器没什么两样的特殊状态。也许是出于幽默搞笑，本作中玩家可以像《GTA》那样肆意“借用”场景中停泊的交通工具，在大地图中肆意高速驰骋的感觉也是万分惬意的。


▲这是什么交通工具？空中自行车？

《杰克2》的游戏结构与前代相似，但制作小组尽力减少可能让玩家感到重复的设置，提供更大的自由度和多样化的游戏方式。当然，与前作相同，《杰克2》依旧采用关卡制，最初的关卡将会引导你熟悉操作，认识同伴和敌人，不会让玩家一开场就不知所措。同伴和敌人的AI在本作都有所加强，有时候你会很反感敌人的高智商，有时则需要寻找一个关键的突破点来完成某些任务，而同伴（也许是协同作战的NPC）的AI提高并不代表他们不会碍手碍脚，如何完成任务就要看玩家的安排了。根据美国相关机构拿到的试玩版本来看，游戏的平衡性做得不错，但也可能是怕送检遇到麻烦，所以SCEA减少了某些地域敌人的多样性，根据目前得到的消息，在完成版中这些方面都会向上修正。


▲很可爱的女性角色，就是眼睛大了一点（寒）……


▲战斗画面看起来非常干练，毫不拖泥带水。

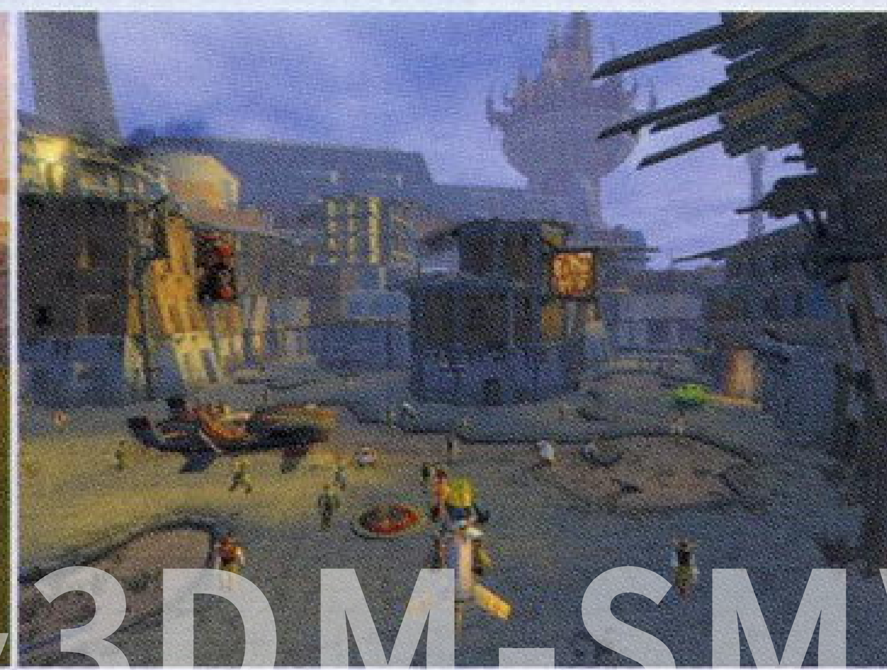
其他方面

就画面而言，《杰克2》与前代相比自然是有很大提高，图像也干净了许多，无论是人物还是背景都非常饱满，看得出Naughty Dog小组的技术实力和一贯的努力，比如杰克和达斯特这两位主要角色身上使用了更多的多边形，对肌肉的表现比2001年的前作有大幅改进。游戏的场景和光线处理也算是比较到位，光源反射与雾气效果以及景深处理都会给玩家带来深刻的印象，应该说是比较好地发挥了PS2的性能。此外，游戏的帧频率似乎也有所提高，转动视角时也会看得出来，尤其是在你收集到关键的SECURITY CARDS后进入“大主教都城（暂时这样翻译，没有更详细的资料）”后，伴随流畅的游戏进程更会有眼前一亮的感觉。

声音方面，本作支持“DOLBY PRO LOGIC II”声音处理技术，将会带给玩家更逼真的音乐效果（尤其是枪械和爆炸效果音，不过普通玩家可能没有条件配置高档的音响设备）。游戏的各种音效（乐器音、鼓点等）与场景结合得也很紧密，能够让玩家产生身临其境的感觉，这种来自音乐的投入感在卡通形象类动作游戏中并不多见。

总而言之，我们有理由相信《杰克2》会成为一款值得尝试的卡通动作游戏，在画面和操作上都接近成熟，毕竟出自Naughty Dog小组之手嘛！如果你是此类游戏的爱好者，不妨在10月份买来尝试一下。


▲游戏的画面相当干净。


▲飘散的黑色烟雾和蓝天中洒下的阳光给人无比清馨的感觉。

前线狙击

武刃街 BUJINGAI

文：胜负师

武刃街	TAITO/RED ENTERTAINMENT		ACT
PS2	武刃街	预定 2003 年冬季	日版
	1人	记忆容量未定	6800 日元
	对应周边未定		

老牌街机厂商TAITO近日召开新作发表会，宣布将与RED共同制作“高速武侠动作游戏”《武刃街》。该作选择的平台为PS2，预定将于今年冬季发售。本作由黑田洋介（代表作品：《枪神（TRIGUN）》、《魔法少女砂砂美》）担当编剧，角色设定则出自川元利浩（代表作品：《COWBOY BEBOP》）之手。由于本作的“主演”是日本艺能界著名的美男子Gackt，又请来知名声优坂本真绫与山寺宏一为本作主要角色配音，因此颇引人注目。而发表会上RED的核心人物广井王子也到场助阵。TAITO虽然业务范围十分广泛，但近年在家用机方面表现得较为沉寂，但从此次的豪华阵容和宣传力度来看，似乎大有与RED共同打造PS2热销大作之势，且看这款《武刃街》到时会有怎样的表现吧！

故事背景



《武刃街》以公元22XX年的未来架空世界为舞台，在这个年代，人类赖以生存的能源来自于月球上的核融合炉，并通过放射卫星传送到地球上。不过因为卫星突然出现了原因不明的严重故障，而使人类文明几乎处于崩溃状态，一时间魔道猖獗、鬼怪横行。而整个故事则围绕着主人公刘王羽与他昔日的挚友、今日之“鬼”雷震龙之间的纷争而一步步地展开。由于本作“武侠ACT”的定位，所以在剧情方面相信会区别于一般的近未来题材的游戏，而在场景的设计上也会更注重东方武侠风味，比如已经公开的一个舞台就是高楼林立的香港，而主人公站在楼顶上眺望落日美景的样子是不是有些似曾相识呢？（华英雄？）难道刘王羽又将延续耍酷主人公不灭的跳楼传说吗？



第一印象



在《武刃街》的记者会上，TAITO公开了长约1分半分钟的宣传动画，但已将游戏的大致卖点展现给了观众。主角刘王羽使用的是一刀一剑的“二刀流”，其演武动作颇似《魂之利刃》中的黄星京，在动作捕捉方面显得较为成熟。游戏采用的是3D ACT中规中矩的第三人称视点，但是游戏在画面特效上一点都不中庸，大胆运用令人眩目的光影效果，华丽绚烂的感觉令人印象深刻。这种风格与不少古朴内敛的武侠剧有一定出入，不过与香港武侠漫画中的浓墨重彩倒是有几分相似。无论是角色的造型，



还是乍一听有些像《如来神掌》的喧哗音乐都让胜负师深信，本作的制作人员参考的是中国早期神话武侠的基本理念，并加入了自己对于武侠的理解。当然，五行八卦、内劲气功、妖法仙术、飞檐走壁……这些武侠中的关键词都会融入到游戏之中。在系统方面，也可以通过现有的资料看出一些端倪。本作将是一款以剑技为中心的ACT，同时会有连斩COMBO存在，而连击数可达100以上，突出的是斩杀敌人时的爽快感；主角将会有多种必杀技，比如空中连斩、旋风切等，据说出招并不复杂；游戏中有一种类似于COUNTER（反击）的系统，在化解敌人的攻击后发动一连串的强力攻击，并有特写镜头，不知道要满足什么样的条件才能发动；除了剑术，主角还能使用妖术，可能相当于魔法或道具，用于战斗辅助；在空中可以使用“轻功”，带着残像飞行一定的距离，并能在墙上行走及进行多段弹跳。在实际画面和游戏形式中我们可以看到《鬼武者》、《鬼泣》、《忍》甚至是《ZOE2》的影子，游戏界的相互借鉴已经成为一种风气。

TAITO的神村部长在发表会上自信满满地说：“这将是一款超越武侠电影的游戏！”他的自信并不是没有道理，作为“TAITO建社50周年纪念作品”本作的各方面水准都不低，商业元素与个性风格有机结合，如果在操作和视角方面没有大问题的话，相信会是一款不俗的ACT作品。

声优三人组

Gackt CV：刘王羽

Gackt不但是本作主角的形象原形，还会亲自为刘王羽配音，这与参与《鬼武者》演出的金城武极为相似。Gackt是一位极具人气的视觉系摇滚歌手，除了超绝美型的相貌，嗓音条件也是得天独厚。另外，他本人也是一位功夫高手，精通拳击、空手道、柔道及少林拳法，TAITO选择他为主角的形象及配音可谓独具慧眼。Gackt也并非首次“触电（电玩）”，他曾主演过《MGS2》的电视广告，小岛秀夫对其出色的工作表现大加赞赏。





雷震龙 CV：山寺宏一



▲这位其貌不扬的大叔在日本声优界可是响当当的人物哦！（代表作《乱马1/2》中的良牙、《新世纪福音战士》中的加持）

蓉华 CV：坂本真绫



▲坂本小姐那一曲犹如天籁的《奇迹之海》成为动漫迷心中不朽的经典。由她为女主角配音为本作增色不少。主题歌会由她来演唱吗？

前线狙击 零 红蝶

The ritual: one sister kills the other……

零 红蝶	TECMO	AVG
PS2 零 红い蝶	预定 2003 年秋季	日版
1 人	记忆容量未定	6800 日元
对应 DS2		

故事的主人公是一对关系亲密的孪生姐妹天仓零与天仓萤。在零的黑暗记忆再次被唤起之后，两人秘密地潜入到了皆神村中，使用一种被称为"射影机"的照相机与怨灵展开了战斗。在灵力强的萤的指引下，零将从四面八方突如其来的怨灵拍摄下来，并将它们的魂魄完全封印……

作为纯和风派的恐怖冒险游戏《零 ZERO》的续篇，自美国 E3 展期间公布以来，便一直在紧锣密鼓地制作中。如今 TECMO 又透露出了新情报，有兴趣的玩家就千万不能错过了！



谜团1 "射影机"——具有将怨灵的魂吸收的能力

与前作相同，游戏中会出现大量的怨灵作为袭击两位女主角的敌人，而操纵在女主角手中的可以与之对抗的武器则是一种被称为"射影机"的东西。在"射影机"的取景画面中，怨灵距离靠得越近，那么将它拍摄下来之后对其造成的伤害也越大。在这种情况下，说不定仅仅按动拍摄键一次就能够将怨灵完全封印起来！在与怨灵周旋和使用"射影机"的过程中，掌握好距离是相当重要的经验之一。



◀ 在一间皆神村的普通民宅内，零发现了神奇的"射影机"。

谜团2 惨剧——包裹在黑暗之中的恐怖

在将怨灵封印起来的瞬间，在零的脑海中都会浮现出该怨灵潜意识中隐藏着的景象！仅仅从一个怨灵的记忆碎片中零还不能察觉出它究竟想要表达些什么。可是当无数的怨灵潜意识中隐藏着的景象叠加在一起的时候，就会出现令人毛骨悚然的惨剧！玩家既要在探索的过程中体验与怨灵战斗的恐惧，还要感受浮现在怨灵记忆深处的恐怖景象，这一切都为该游戏惊栗程度之高提供了最具说服力的证据。



怨灵潜意识中的景象呈现出来！

▲体验怨灵生前所面对的恐怖，这让手持"射影机"的零不知所措。

谜团3 命运——掌握事件关键的神秘人物

真壁清治郎

他是在零她们到达皆神村之前来村中访问的男人，对民俗学有着相当独特的观点，而他来皆神村的目的就是为了独自调查有关"红赘祭"的事情。尽管他使用"射影机"在村内调查过怨灵是否存在，但却因为偶发事件而使他就此行踪不明……之后，在零她们到达皆神村所找到的那台"射影机"，正是真壁清治郎先前掉落在一家民宅中的那个。

银发的少年 立花树月

民俗学者 真壁清治郎



立花树月

在皆神村深处的地牢中，有一位被捕的少年，他也是早于零她们出发之前而到访的人。可就是在这座神秘的村庄里，有一种隐藏的恐怖力量把他囚禁了起来。这究竟是谁干的呢？要了解事件背后的真相的话，他很可能就是目前皆神村中惟一的生存者了……





恐怖的记忆将永无止境……



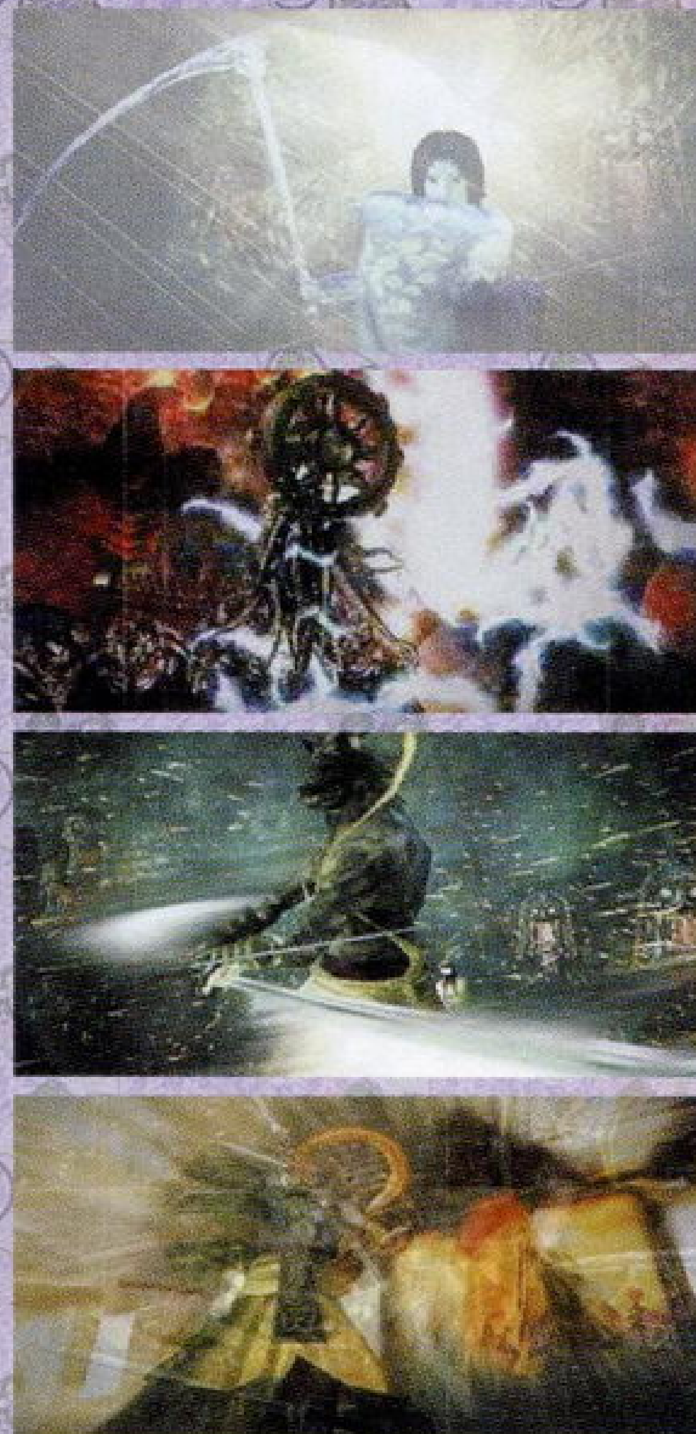


▲在光线昏暗的民宅中将发生什么事件呢？

OTOGI 百鬼討伐絵巻 おとぎ

文：纱迦

御伽 百鬼讨伐绘卷		FROM SOFTWARE	ACT
Xbox	御伽 百鬼讨伐绘卷	预定 2003 年冬季发售	日版
	1 人	硬盘记忆	售价未定
	对应 5.1 声道		



在第 85 期上我们已经介绍过《御伽 百鬼讨伐绘卷》的基本情况了，不过从当时的资料来看游戏的进步非常有限。不过现在就不一样了，因为官方又放出了很多有价值的情报，其中最吸引人的一点就是：在本作中除了可以使用主人公安倍晴明外，还可以使用著名的平安四天王，这样游戏可供选择的角色就达到了 5 人！

源赖光和四天王与魔道有很深的渊源。他们将自己的武艺与魔道结合，凭借魔力战无不胜、攻无不克。在日本，武士很少插手宗教事务，因此他们是非常稀罕的例子。四天王分别是：坂田公时、渡边纲、碓井贞光、卜部季武。这 4 位角色代表 4 种不同的属性，使用的武器也完全不同，看来这下子通关 5 遍是最低目标了！

坂田公时



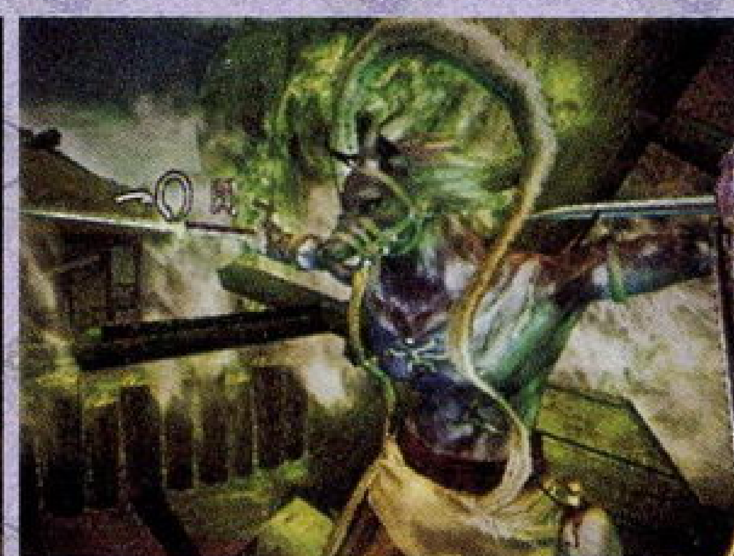
坂田公时就是五方五土之神——金太郎，在《桃太郎传说》中是桃太郎的强力同伴。据传金太郎是被丢弃在足柄山中的婴儿，被山姥收养。他闲时的玩伴便是山中的野兽，喜欢与大熊相扑为戏，这使得他拥有超人的体力及奔放的性情。他 21 岁时遇到了源赖光，改名为坂田公时，直到源赖光去世才不知所踪。在游戏中他是一位手持巨斧的豪快男子，属性为火。





渡边纲





渡边纲最得意的事迹就是在一条戾桥上斩下了被称为“罗生门之鬼”的茨木童子的手臂。渡边纲不知道如何处置鬼手，安倍晴明建议他斋戒诵经七天，期间不能让任何人接近鬼手。在第六天晚上，茨木童子化为渡边纲的养母到他家要求看鬼手，渡边纲拗不过养母的请求便拿出来，女鬼取回自己的手就立刻飞走了。在游戏中他是一位兽人战士，手持刚剑，属性为金。

卜部季武



据传卜部季武随源赖光到美浓去的途中遇到了产女。产女是一个妇人形象的鬼怪，会拜托路人帮自己抱孩子，但这个婴儿却非常沉重。不过据说能够坚持抱住的话，就能遇到幸运的事情。卜部季武抱着产女的孩子，任凭产女哀求，就是不予归还。然而当他带着婴儿返回驻地下马细看时，襁褓之中却只剩下三片树叶。也许正因为这个原因，游戏中他不但属性为木，长得也……





碓井贞光





在“酒吞童子退治”一役中非常活跃的碓井贞光，这次将以女性形象登场。游戏中的碓井贞光手持一柄巨大的镰刀，属性为水的她拥有可以自由操纵水的魔力。在四天王中她的攻击力是最低的一个，作为补偿，她的速度是四天王中最高的，同时还拥有强大的魔力。看起来是个非常讲究技巧的角色。看到画面上的“三九八闪”了吗？在四天王中只有她才能达到如此高的连击数啊。

酒吞童子退治

要说到源赖光（前作的主人公）、安倍晴明（本作的主人公）和四天王，就不能不提在日本家喻户晓的“酒吞童子退治”。据说在平安时代中期，在大江山有个叫做酒吞童子（前作的中 BOSS）的鬼带领着一群鬼居住在那里。一天，池田中纳言的女儿失踪了，阴阳师安倍晴明的占卜结果是她被大江山的鬼捉去了。于是一条天皇命令源赖光去征讨酒吞童子，源赖光带上四天王和藤原保昌向大江山进发。在清水八幡、住吉和熊野三处神社的神指点之下，他们得到了除去酒吞童子的重要道具神酒和星兜。酒吞童子对于众人的到来十分怀疑，但是在赖光的巧舌和美酒的浓香下渐渐解除了戒备，群鬼在酒力下不知不觉地睡着了。趁着酒吞童子熟睡之际，源赖光用太刀将他的头颅砍了下来。但是鬼的头颅一时还死不了，飞舞在空中向赖光袭来，赖光利用星兜才逃脱大难。在神酒的帮助之下，六人消灭了所有的鬼怪。胜利返回京城后，六人受到了天皇的嘉奖，他们的威名传遍了日本。这就是日本有名的“酒吞童子退治”。



機動戦士Zガンダム

エゥーゴVS.ティターンズ

前线狙击

文：沙罗

机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯	BANDAI/ CAPCOM	ACT
ARC　机动战士Zガンダム エゥーゴVSティターンズ	预定 2003 年 9 月 19 日	日版
1～4 人	自带记忆功能	售价未定
246 基板		

继曾经获得了极大成功的街机游戏《机动战士高达 连邦 VS 吉翁 DX》之后，CAPCOM 如今又隆重推出了其新的作品《机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯》。与前作一样同为街机游戏的本作将会给各位玩家带来什么样的全新感受？前几天官方已经公开进行了游戏的最终测试，一个多月后大家便可知晓。

基本操作

锁定/索敌：寻找敌目标，如果画面上的目标为复数时，可以利用该键切换目标。

主要武器射击：将敌人锁定后，使用光束来福枪、火箭炮等机体配备的主要武装进行射击。

格斗：使用光剑之类的武装进行近距离白刃战。无这类武器的机体，则使用拳头，脚踢等方式进行攻击。

辅助射击：同时按下格斗键和主武器射击键后，机体就会对目标使出特定的攻击。这类攻击会因为机体的不同而产生极大的差异。

跳跃：按下此键即可跳跃，当跳到空中时按住不放，就可以进行短时间的飞行。此时如果推进器的能量耗尽则终止飞行。

通信/指令/发动 Hyper Combination：既可以与同伴进行通信，也可以向同伴下达作战命令。至于 Hyper Combination 请参看下文。



登场机体

根据目前的消息，本作将会有 15 架机体登场。其中幽谷方 6 架，泰坦斯方 9 架。与前作一样，只有将对方的战力槽打尽，才能够获得最后的胜利。同样的，本作中各个机体的战力分配比例也是大有不同。说不定，选用像 GM II 这样的垃圾机体，同样能够打败 ZETA 高达这样的强敌哦。

《Z》的历史

宇宙世纪 0083 年，以吉翁军残党发起的“星屑作战”，使殖民卫星坠落地球这一大事件为契机，地球连邦军内部成立了特殊部队“泰坦斯”。随着泰坦斯对人民的越来越残酷的暴行和“30 号殖民卫星毒气事件”的发生，反地球连邦组织“幽谷”也宣告成立。他们以迅雷不及掩耳之势夺取了泰坦斯开发的 3 台黑色高达，同时也令一位优秀的 AEC 机师——卡缪那惊人的 NEWTYPE 素质渐渐地觉醒……历史，从这里发生了巨大的改变。



新系统之一——机体变形

一提到《机动战士 Z 高达》，相信会有许多的玩家联想到原著中那些著名的可变式 MS。就连 ZETA 高达本身，也是一台变形成 MA 后能够突破地球大气层的强力 MS。考虑到这一点，本作特别加入了机体的变形系统。在本次登场的共 15 台 MS 中，就有 6 台能够变形！

按着跳跃键不放，同时连续按两次任意方向键，MA 形态的变形即告完成——操作异常简单。而且 MA 形态会比 MS 拥有更高的速度，不过要注意的是，由于整个过程都要消耗推进器的能量，所以一旦能量消耗殆尽，机体就会自动变回 MS 形态。同时，还会出现短暂的硬直时间……（与原著设定大大不符。汗……





变形成功！ZETA高达的速度瞬间大增！

新系统之二——Hyper Combination

颇有创意的一个新系统。当自机与友机攻击同一个敌人，或者进行联络通信呼叫支援时，画面左上方的一个计量槽将会慢慢增加。当该槽累积到 MAX 程度时，按下指令/通信键，即可发动 Hyper Combination。此时自机与友机会被一股光球般的能量所包围，机体各方面性能都会大大加强，靠这招来扭转整个战斗的局面也不是不可能。



Hyper Combination发动！一股神奇的能量包围了ZETA高达！



《OutRun》是SEGA于1986年推出的一款街机赛车游戏，因其简单的操作和新颖的系统而广受好评，只是不知为何，本作虽然有多个家用机移植版本，却一直都没有推出过续作。时隔17年，这款街机名作的正统续篇《OutRun2》终于发表，预计会在今年冬天面市。以"跳马（飞车）、美女、绝景"为关键词的《OutRun2》使用的是强劲的Chihiro（千寻）基板，这使本作的画面表现达到了相当高的水准，在景物的细节描绘上力图体现海滨城市那种阳光的感觉，相信背景音乐方面也会有别于一般赛车游戏的紧张感，或许会更多地表现类似拉丁舞曲的欢快风格。虽然本作可以进行最多4人的联机对战，但游戏的目的更像是开车兜风、欣赏风景的，而非竞赛。香车美人，海滨美景，《OutRun2》应该是一款能带来好心情的RAC吧！



OutRun2		SEGA/SEGA-AM2	RAC
ARC	OutRun2	预定2003年冬季	日版
	1～4人	自带记忆功能	售价未定
	无对应周边		开发完成度：90%

法拉利的大力协助

Ferrari OFFICIAL LICENSED PRODUCT

提起豪华的敞篷跑车，想必很多人第一个想到的就是法拉利吧。而本作因为得到法拉利公司的授权支持而备受瞩目。《OutRun2》中共收录了6款法拉利跑车，目前只公布了其中3款。这些车子可都是大有来头，可谓名车中的名车，现在就为大家一一介绍。

Daytona



正式名称为"365GTS/4 Daytona"。1967年，在"Daytona 24小时竞速"比赛中有3辆法拉利赛车同时冲过终点，而本车也因此得名。

Dino



正式名称为"Dino 246GTS"。这是以法拉利公司创始人Enzo Ferrail（1898～1988）之子Dino Ferrail的名字命名的小型法拉利跑车。

F50

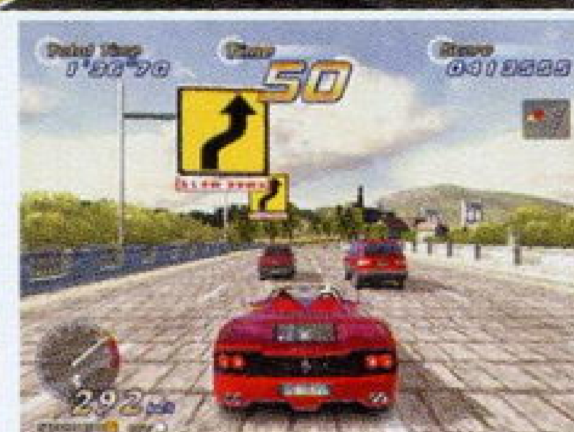


为了纪念法拉利公司成立50周年特别制造的豪华名车，是史上最接近F1的法拉利跑车。除了特殊的车型，它的另一个特别之处在于全球限量制造349台，可谓收藏之极品。

令人怀念的OutRun模式

在《OutRun2》中已经公布的游戏模式有OutRun模式、心跳模式和时间挑战模式。其中心跳模式类似于任务模式，需要达成美女的各种要求使游戏进行下去，只是具体游戏方法未明，相信会是一个十分有创意的模式；而时间挑战模式可以将成绩上传进行全球排名，无愧于"挑战"之名；当然，最受玩家注目的还是继承前作最大特征的OutRun模式。在OutRun模式中赛道的分支十分丰富，并可以自由选择，这一点很像TAITO的射击名作《太空战斗机》的选关系统，路线分支是放射状的，可以进行多样的排列组合，这样一来使游戏的可重复性大幅提高，玩家也有常玩常新的感觉。这里先为大家介绍第1关和第2关的两条分支赛道。

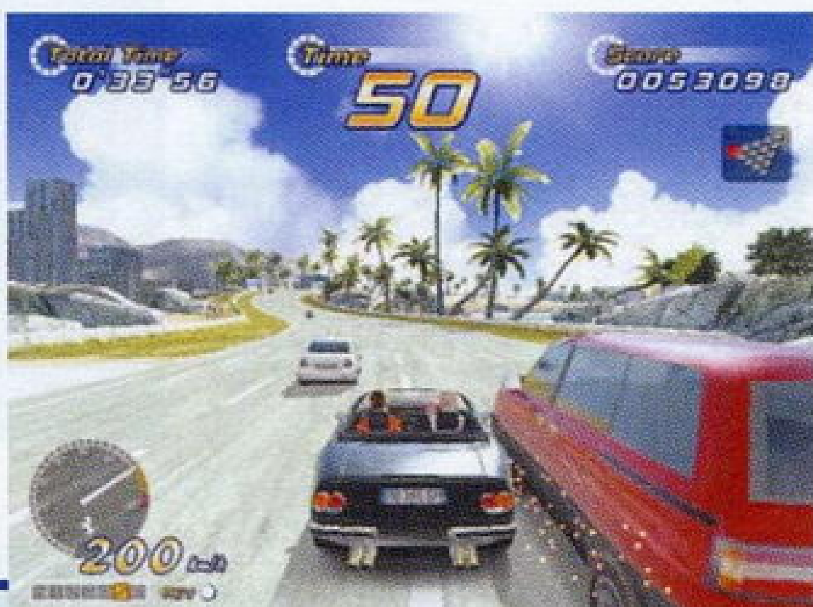
STAGE 2-A Deep Lake

在第一关的终点选择向左的分支就会进入Deep Lake赛道，这个赛道最大的特征是有一座建在湖上的大桥，另外，依靠先进基板的机能，这一关突出了水的表现。请注意画面左下角的速度表，这次的车子似乎均为6速，而视角方面则有比较普遍的后方视角和车内视角。比较特别的是这个车内视角是靠着左边驾驶位的，表现更为真实，不过一开始会不会让玩家有些不习惯呢？

STAGE 1 Palm Beach



阳光、碧海、蓝天、白色的沙滩和路边的椰子树，这些景物确有些似曾相识之感。不错，本作第一关其实就是取自前作第一关中的场景，只是将这个让人感觉心旷神怡的海滨度假区以3D形式完美地表现出来。虽然只是第一关，但是在赛道的设置上也不含糊，有不少需要进行回转操作的弯道，而转弯甩尾时夸张的烟雾表现也是游戏中的招牌设定，以增加玩家的爽快感。

STAGE 2-B Alpine





在第一关的终点选择向右的分支就会从海边一下子转入山岳地带。在路边大都会有为防止山上滚落的石块而建造的防护带，而连绵不绝的山脉和弯弯曲曲的隧道给玩家的感觉会完全不同于第一关风光旖旎的海滩。

文：阿修罗

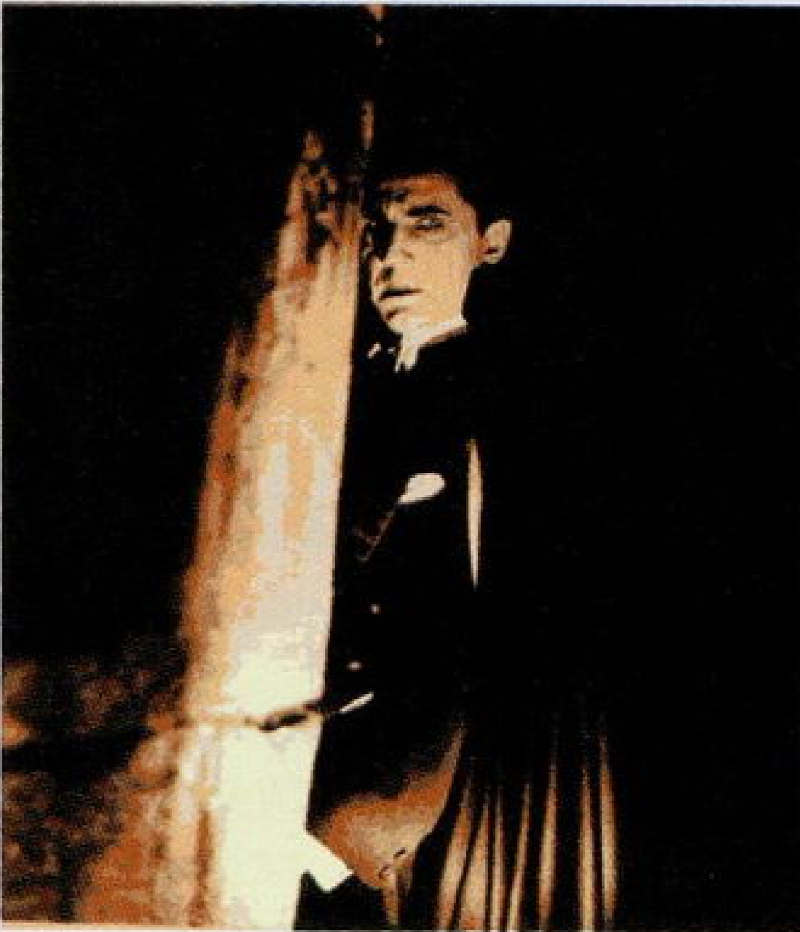
与黑夜相拥 吸血伯爵和恶魔城

特别企划

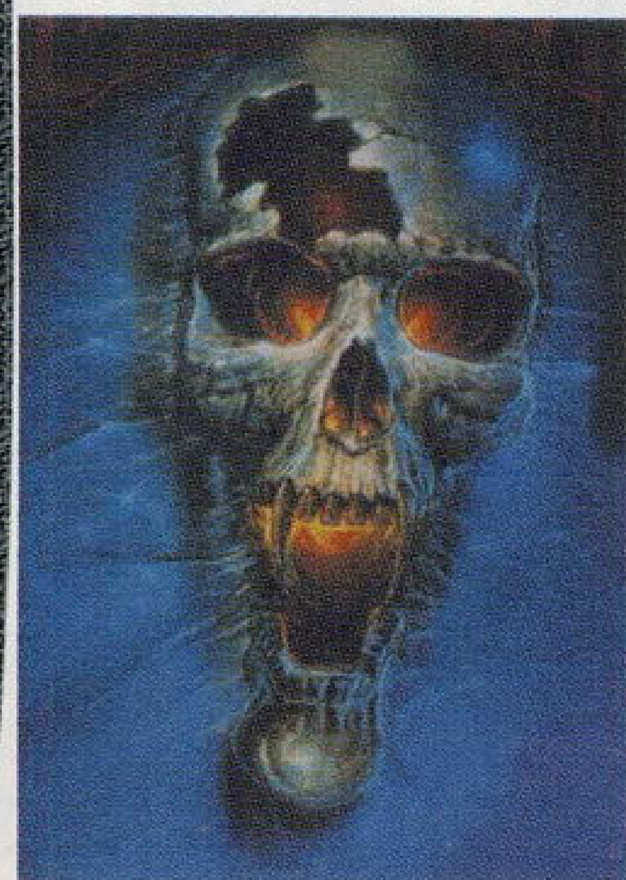
世界上有很多神奇的现象，以目前的科学理论还无法完全解释。于是人们尝试在现在的科学理论基础上通过虚构来使这些现象"看起来合理"，这就产生了"科幻"。不过，在遥远的过去、甚至是几百年前，当时的科学发展水平还过于低下，所以，对于这些神秘现象，没有科学理论支持的人们只能求助于宗教、神秘学，这就产生了"神话"、"奇幻"！

最初，人们对于带给他们生活来源却又用各种天灾无情地破坏他们家园的自然十分敬畏，于是产生了各种神灵。而那些有害无益的神秘现象则顺理成章地成了各种邪恶的魔武者鬼。而随着各个种族之间的战争，他们的文化不断交流，这些超自然的生物的传说也在不断变化。这是一个漫长而又壮大的过程，今天阿修罗的文章是没时间详细叙述了。在这里我们就只讲其中一种——吸血鬼！吸血鬼也有很多，我们也只讲其中的一个——德拉古拉（下文都写作"Dracula"）！

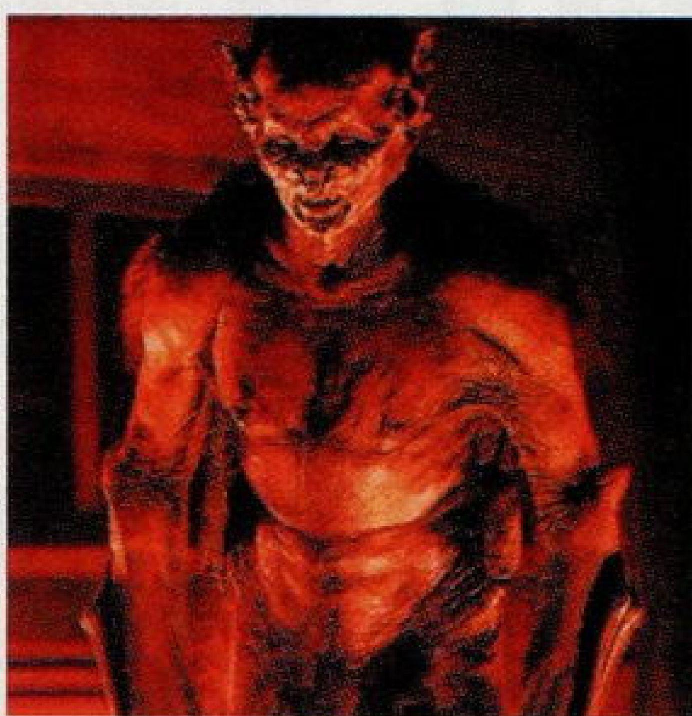
吸血鬼简史 HISTORY OF VAMPIRES



吸血鬼的传说究竟是从什么时候开始的，这已经无从考证了，不过各地的吸血鬼的传说都非常相似，这一点却是毋庸置疑的！一般说来，吸血鬼具有以下特征：吸血鬼是从尸体转变过来的，变成吸血鬼的尸体会保持着生前的模样，不过脸色会极其苍白；变成吸血鬼的人白天会呆在坟墓中，到了半夜就会出来四处找人吸血；吸血鬼之所以能够成名自然是因为他们能够吸血，而通常被他们吸了血的人都会变成没有思维的行尸（行尸和吸血鬼的特征非常近似，但是他们是没有思维的，这一点和吸血鬼不同；在较早的年代，行尸也会被认为是吸血鬼的一种）。其实关于吸血鬼还有许多比较通俗的传说，比如要杀死吸血鬼必须用桃木钉刺入他们的心脏然后用镰刀斩首才行，吸血鬼见到阳光会自动化成灰烬，吸血鬼害怕十字架、圣经等基督教的圣物以及大蒜……不过这些说法并不是每个地方都通用的，像关于十字架的说法明显是基督教兴起以后才出现的宗教宣传，而吸血鬼怕大蒜似乎也只是罗马尼亚某些地方的习俗罢了（所以有人说怕大蒜的是乡下吸血鬼，汗）……按照之前的理论来分析，吸血鬼的成因大概就是因为在医学不发达的年代里贫血、瘟疫以及其他疾病的大范围传播，人们为了"合理"解释这些疾病的成因并给自己一个"安慰"而创造了吸血鬼这个形象，而对于黑夜的恐惧也使得吸血鬼更加充满了神秘感！相对封闭落后的罗马尼亚山区中吸血鬼的传说最为流行也基本上证实了这一点。



实际上，虽然欧洲各地都有关于吸血鬼的传说，但是关于这一邪恶生物的叫法却一直没有被统一起来。直到前两个世纪时，随着教会以及学术界对于吸血鬼的关注，各国间混乱的吸血鬼叫法才被逐渐统一，并且最后定型为"vampire"这个单词。不过，在那个时候，吸血鬼就和狼人、恶魔等其他怪物一样被人们诅咒，并没有上升到今天这样的在文学界、艺术界的地位。直到1897年5月26日，那部小说的发售为止！



吸血鬼王 DRACULA KING OF VAMPIRE

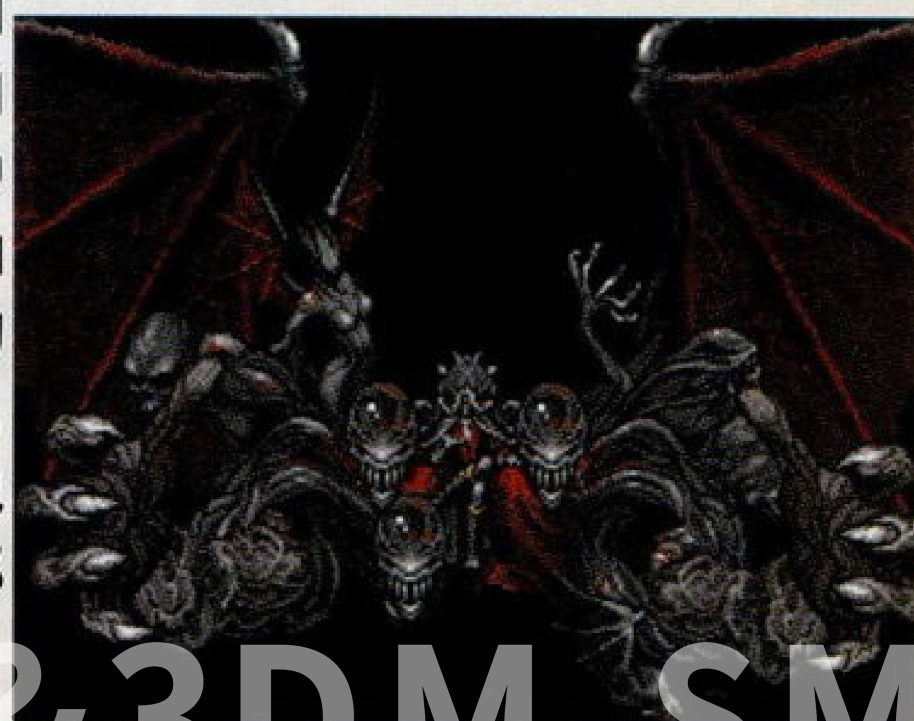


英国剧作家布拉姆·斯托克（Bram Stoker）的经典吸血鬼小说《DRACULA》（安东尼·霍布金斯和基努·李维斯主演的电影版译名为《吸血惊情400年》）大胆并且直接地将吸血鬼引入了文学和艺术的殿堂，为后世创造了一个栩栩如生的吸血鬼伯爵Dracula的形象。在他之前，虽然也有很多文学名家在作品中提到过吸血鬼，但是都过于隐讳，丝毫体现不出什么特别之处。在他之后，也有很多作家创造过不少吸血鬼的形象，但是能够流传于世的除了安妮·莱丝的《夜访吸血鬼》中的莱斯特以外，实在不多！由他开始，戏剧、电影、电视、动画以及游戏，Dracula这个名字已经成为了人们心目中吸血鬼的代名词！毫不夸张地说，斯托克是现代吸血鬼文学的始祖！那么，现在就让我们来看看小说中Dracula第一次登场时的情景吧！（下文为阿修罗从英文原文翻译的版本）

……大门打开了，里面站着一位个子很高的老人。他的脸上的毛发很显然被精心地修饰过，除了那长长的白色髭须外显得非常干净。老人从头到脚都穿着黑色的衣服，绝对没有任何杂色。他的手中提着一盏样式古朴的银灯，不过上面并没有安装灯罩或者其他挡风的设备，因此当他打开大门的时候空气的流动使得灯火不断摇曳，在他身后的地面上投下了很长的影子。老人伸出右手向我做了一个宫廷式的敬礼，然后用口音很怪却非常流利的英语向我说道："欢迎来到鄙人的陋室！请自由且自愿地进来吧！"

他保持着欢迎的姿势站在那里，如同一尊雕像一般，没有丝毫靠近我的意思，仿佛这姿势已经把他变成了一块顽石。可是，当我一跨进入口的时候，他却突然飞快地走到我身边，然后伸出他的手用力地抓住我的手。这感觉不由得让我心中暗自觉得恐惧。因为他的手是那么地冰凉，完全没有活人应有的温度，倒更像是死人的手。这个时候他又说话了："欢迎来到鄙人的陋室！自由地来，安心地走，将那些不愉快的东西都扔掉吧！"……

出于礼貌，小说的主人公哈克第一次见到伯爵的时候并没有非常仔细地观察他的模样（关于伯爵的脸部以及手部细节在小说中还有两三次详细的描述），但是伯爵的出场依然给哈克和读者留下了深刻的印象！雪白的胡须和纯黑的衣服的鲜明对比，手中的银灯以及摇曳的影子，再加上伯爵那诡异的举动，一个非同寻常的形象就这样出现在了读者的面前。从此，身着黑色古典服装的吸血鬼形象深入了每个人的心中，人们都认为吸血鬼就应该是这个样子的！



真实的吸血伯爵 DRACULA IN THE HISTORY

我们总是在说Dracula如何如何，那么Dracula究竟是一个什么样的人呢？关于小说和KONAMI的游戏中的Dracula的原型，我想大家都知道他是特兰西瓦尼亚（位于现在罗马尼亚）地方的领主，原名是弗拉德三世（Vlad Ⅲ），“Dracula”是他的外号。因为这个领主生性凶残，喜欢用木桩刑来对付他的敌人和百姓（具体行刑方式请参看莫言先生的小说《檀香刑》），所以又被称为“Vlad Tepes”（“Tepes”是特兰西瓦尼亚当地的语言，音译为“蔡佩诗”，原意就是实施木桩刑所使用的木桩，所以这个叫法可以翻译成“穿刺伯爵”）。关于这个伯爵，他本身就是一个传奇性的人物，就算不涉及小说和游戏的领域也有很多东西可以说。

我们先来说说他的身世吧！特兰西瓦尼亚所属的瓦拉几亚的第一位君主是伟人巴萨拉布，Dracula是巴萨拉布的后人，也是瓦拉几亚最后一位拥有过独立主权的君主（虽然也不是完全独立）。虽然瓦拉几亚采用的是君主世袭制，但是巴萨拉布家族在发展的过程中逐渐分成了两个家系：丹和老莫奇亚（Dracula的祖父）。这两个家系相互敌对，不断通过暗杀对方的继承人来使自己登上瓦拉几亚君主的宝座，Dracula和他的父亲弗拉德二世也都是这样称王的。



关于“Dracula”这个名字的由来，主要有两种说法。不管哪种说法都和Dracula的父亲弗拉德二世的绰号“Dracul”有关。其中一种说法是这样的：“drac”在罗马尼亚语中是恶魔的意思，而“ul”是一种表示确定的冠词形式，所以“dracul”的意思就是“（如同）恶魔（一般的人）”；而“ulea”这个词尾代表“某某的儿子”，因此“Dracula”的意思就是“恶魔之子”！而另外一种说法更加为广大学者接受：“drac”除了恶魔这个意思以外，还代表“龙”，弗拉德二世的绰号里面之所以会有这个词根是因为在1431年他曾经被神圣罗马帝国发出的“龙之使令”（The Order of the Dragon）所征召，这条命令是为了召集帝国所统辖的骑士以对抗土耳其人。所以从1431年起，弗拉德二世就开始采用龙之使令的标记作为自己家族的纹章，就连领地内的钱币上也要打上龙的印记。所以“Vlad Ⅱ Dracul”这个名字的意思就是“魔龙伯爵弗拉德二世”。接下来就和另外一种说法一样了，“Dracula”的意思就是“魔龙之子”。关于第二种说法，也有人认为实际上这应该指的是弗拉德四世或者五世，不过大部分人还是赞同弗拉德三世的说法的。需要注意的是，Dracula伯爵的本家姓为弗拉德（Vlad），千万不要和巴萨拉布家族的另外一个分支弗拉迪斯拉夫（Vladislav）搞混淆了！

以上是正名，那么现在就开始正式介绍一下这个让百姓和敌人闻风丧胆的凶残领主的生平吧！1431年，Dracula出生在特兰西瓦尼亚地区一座叫作西吉索拉的城中，而当时他的父亲弗拉德二世正在特兰西瓦尼亚过着流放生活。魔龙伯爵虽然是被流放过来的，但是却时刻不忘寻求各方的支持，以便将瓦拉几亚的君主宝座从自己的亲戚——丹纳斯提家系（即和Dracula祖父同辈的丹一家）的亚历山德鲁一世手中夺回来！



关于Dracula童年的生活并没有太多的文献记载，不过我们可以知道，他有一个叫作莫奇亚的哥哥和一个叫作拉杜的弟弟。他的早期教育是当他留在他母亲——一个特兰西瓦尼亚贵夫人的家族中时接受的，不过他正式的教育却是从1436年他父亲成功地杀死了丹纳斯提家的对手，掌握了整个特兰西瓦尼亚的统治权以后开始的！而这种教育也是欧洲其他地方的贵族子弟都要接受的再普通不过的学习。他的第一任家庭教师是一名在与土耳其人的战斗中立下了赫赫战功的年长的贵族，而Dracula在这个时期学会了所有在当时对于骑士来说必备的战时以及和平时期的知识和技巧。



然而，瓦拉几亚的政治局势在魔龙伯爵掌握了统治权以后并没有变得稳定起来。土耳其人的实力迅速地发展了起来，而巴尔干半岛上的各个小国家在奥斯曼帝国的猛烈攻击下相继臣服。与此同时，匈牙利人的力量也在不断壮大，并且会在稍后的匈牙利白骑士约翰·杭雅迪和他的儿子马修王的时期达到巅峰。从官职上来说，瓦拉几亚的君主是匈牙利王的臣子，而且魔龙伯爵本人就是龙之使令的成员，宣誓过要抵抗异教徒（土耳其人信奉伊斯兰教）。但是来自奥斯曼帝国的压力也显得那么不容抵抗，即使是在Dracula的祖父老莫奇亚的时代，瓦拉几亚也不得不被迫向帝国的苏丹进献贡品，到了魔龙伯爵的统治时期这一进贡的惯例又被继承了下来。从1436年到1442年这几年间，魔龙伯爵不得不在两大势力的夹缝中如履薄冰地统治自己的领地。

1442年，当土耳其人入侵特兰西瓦尼亚的时候，魔龙伯爵企图保持中立的态势。但是土耳其人却被打退了，于是约翰·杭雅迪领导下的复仇心理强烈的匈牙利人将魔龙伯爵一家人驱逐出了瓦拉几亚，同时扶植了丹纳斯提家系的巴萨拉布二世来担任瓦拉几亚的君主。1443年，取得了土耳其人支持的魔龙伯爵夺回了统治权，并且和土耳其人签订了新的条约。条约中除了包括以往一贯的进贡以外，还包括了每年必须派遣一对瓦拉几亚的年轻人组成的壮丁加入苏丹的新军的内容。次年，为了进一步取得苏丹的信任，魔龙伯爵将自己的其中两个儿子送往了土耳其方面做人质，而Dracula就是其中一个。直到1448年他都在安德略堡这个地方过着人质的生涯。

1444年，匈牙利王拉迪斯拉斯·珀舒默斯打破了两国之间脆弱的和平状态，以约翰·杭雅迪作为统帅发动了瓦尔纳战役，企图把土耳其人赶出欧洲。这个时候杭雅迪向魔龙伯爵发出命令，让他完成自己加入龙之使令时所发的誓言以及作为匈牙利王臣子所应履行的职责，加入抵抗土耳其人的十字军。罗马教皇宽恕了魔龙伯爵效忠土耳其人的罪过，但是这个老谋深算的家伙却有着自己的打算。他自己并没有加入基督教徒们的队伍，而只是派出了自己的大儿子莫尔奇前往，或许他认为只要自己不加入十字军，苏丹就会放过自己送去当人质的小儿子吧……瓦尔纳战役的结果现在当然大家都是知道的，基督教军团在瓦尔纳之战中彻底地被打败了。约翰·杭雅迪虽然成功地从乱军之中逃了出来，但是这场战斗的失败却使得举世闻名的白骑士脸上无光。于是恼羞成怒的约翰把所有的气都撒到了魔龙伯爵和莫尔奇的身上。1447年，魔龙伯爵被人暗杀，而莫尔奇则被反叛的贵族和百姓活埋了。然后约翰又扶植了一个丹纳斯提家的人当了君主。

土耳其人在接到了魔龙伯爵的死讯之后释放了Dracula，并决定把他扶上瓦拉几亚的王座。他们的确成功了，但是没过几个月约翰就强迫Dracula交出了王座，Dracula因此不得不逃亡到了表亲莫达维亚君主那里去避难。直到莫达维亚的君主伯格丹被刺杀为止，Dracula在这里呆了3年。君主被刺杀后产生的骚乱使得Dracula不得不逃回了特兰西瓦尼亚，并且不得不向自己家族的死对头约翰寻求保护。幸好这个时候Dracula的气数还不错，当时统治瓦拉几亚的弗拉迪斯拉夫二世在统治方针上正开始趋向于亲土耳其。约翰觉得自己需要一个更加可靠的人来统治瓦拉几亚，于是和这个过去的敌人的儿子结成了联盟，将Dracula作为亲信推上了瓦拉几亚的宝座。Dracula就这么成了约翰的手下并且从他那里继承了父亲原来的特兰西瓦尼亚领地。







此后，Dracula一直留在特兰西瓦尼亚并且接受匈牙利人的保护，他在等待机会从对手那里夺回权利，这个机会一直到1456年才出现。

1453年，君士坦丁堡陷落，基督教徒赖以抵抗土耳其人攻击的千年屏障消失了！1456年，孤注一掷的约翰开始进攻塞尔维亚，而Dracula同时开始进攻瓦拉几亚。在贝尔格莱德之战中约翰战败而亡，不过Dracula却成功地杀死了弗拉迪斯拉夫二世夺回了王座！不过约翰的战败却使得他是否能够长期保持统治权这个问题变得尤其突出了。因此，在他重新掌权后很长一段时间内，他都对土耳其人采取怀柔政策以巩固自己的地位。

从1456年到1462年，这一段时期是Dracula的主要执政时期。他的首都是特戈维斯特，不过他的居城却建在了相距很远的阿尔戈斯河畔的山脉之中。让Dracula遗臭万年的种种暴行也主要发生在这几年间。在这期间，Dracula还不断与土耳其人展开战斗，并且取得了一定程度上的战果。（因此，凭着这一点，在瓦拉几亚地方他还是可以算作抵抗外族侵略的爱国者的！）他作为战士的出色能力以及出了名的残暴都使得他成为了对手心目中棘手的敌人。然而，他的战斗却几乎没有得到过什么来自匈牙利王方面的支持，仅仅依靠瓦拉几亚的资源是无法对抗君士坦丁堡的征服者们的！



1462年，奥斯曼土耳其的强大军事力量迫使Dracula不得不逃离特兰西瓦尼亚。他的原配夫人米娜不愿向土耳其人投降而从城堡的塔楼上跳入了阿尔戈斯河中身亡。（也有说是因为无法忍受Dracula越来越重的残暴倾向以及被围攻时的艰苦生活……）Dracula在亲信的帮助下从秘道穿过了山脉前往匈牙利的马修王那里寻求援助，但是却被马修王软禁了起来。此后的12年里，他都被关在一座皇家塔楼里面。（关于他被软禁的时间长短目前还有很大争议，一般认为虽然表面上软禁的时间是12年，但是实际上他过着真正的软禁生活的时间要短得多。）



因为只是软禁，所以他的生活并不是特别困苦，行动也相对自由。他也因此有机会逐渐取回匈牙利王的宠信，他甚至还接触并且娶了匈牙利的贵妇人做妻子（有的资料说他的后妻就是马修王的姐妹之一）。他的亲弟弟"帅哥"拉杜在他被软禁的大部分时间内都统治着瓦拉几亚，而拉杜公开宣扬的亲土耳其政策正是Dracula得以东山再起的直接原因。在被软禁期间，Dracula还放弃了过去的誓言，并且开始信仰天主教。但是有逸闻说，即使是在这段时期，Dracula还是不忘抓一些小鸟、老鼠之类的东西来实施穿刺之刑，当然这也有可能是他的敌人的宣传策略罢了……

1476年，Dracula联合特兰西瓦尼亚的领主斯蒂芬·巴瑟里开始进攻瓦拉几亚。这个时候他的弟弟拉杜已经死去好几年了，执政的是由土耳其人扶持的丹纳斯提家的老巴萨拉布。当这次行动成功以后，斯蒂芬把Dracula一个人留在了瓦拉几亚，而他自己则带着联合军的主力回到了特兰西瓦尼亚。而Dracula也没有什么时间去争取其他势力的支持以抵抗随后很快就重新打回来的土耳其军队。他统治期间的残暴举动也使得他的臣下和百姓都抛弃了他，只留下他和他为数不到4000人的军队与土耳其的大军作最后的斗争……



1476年12月，在布加勒斯特附近的一个小镇发生的战斗里，Dracula阵亡。有的资料说他是在准备扫荡战场的时候被叛变的瓦拉几亚贵族暗杀的，也有资料说他只是普通的战败而亡，更有资料说他是在即将获胜的时候无意中被自己的人干掉的（该资料说当时他化装成敌人的样子企图偷袭）。他死后被土耳其人斩首示众，为的就是让所有的人知道：臭名昭著的穿刺伯爵已经死了！他的尸体据说被埋葬在布加勒斯特附近一个小岛上的斯纳高夫修道院内。









恶魔城中的伯爵 DRACULA IN THE CASTLEVANIA



就像《夜访吸血鬼》里面莱斯特所说的，对于一个吸血鬼来说"死亡只是一个开始"。谣传说，在Dracula死了3年之后，他的棺材被仇家找到了。本来准备开棺鞭尸的仇家们却发现这棺材里面空无一物！难道说Dracula就像耶稣一样经历了复活了吗？还是说他根本就没有死过？种种神秘的传说现在变得越发神秘了，从此开始，传说里的Dracula除了暴君以外又变成了一种更加邪恶的事物——吸血鬼！这样才有了布拉姆·斯托克的《吸血惊情四百年》，才有了今天让我们难以罢手的《Castlevania》！下面就让我们看看，在《Castlevania》的世界中，Dracula到底做过些什么……

生性凶暴的他不甘心自己的死亡，用自己的灵魂作为代价与世上一切邪恶之力的源泉——混沌进行交易（请参看GBA版《Castlevania 晓月圆舞曲》相关情节），换来了自己的不死之身，并且成为了魔物们在人类世界中的君主。他重返人世，为的就是要吸干杀死他的敌人们的鲜血，而嗜血的本性和与混沌的交易也促使他不断在世间掀起腥风血雨。人们对于这个死而复生的魔王还有随着他的复活而突然出现的恶魔城总是惟恐避之不及，大家都在祈祷噩梦不要降临到自己的头上。在Dracula死后的几年内，他作为吸血鬼的能力不断增大。他除了拥有了变身成蝙蝠、恶狼和迷雾的能力以外，还能够使一切黑暗的生物和魔物臣服于他！为了策划自己的复仇，他在自己的城堡内培养了一支强大的恶魔军团，从此Dracula城堡就成为了名副其实的恶魔城！



然而，就算是杀人不眨眼的魔王也会有温馨浪漫的爱情，Dracula和一个叫作丽萨的女医师恋爱了。丽萨是一个心地善良的女人，她经常花去大量时间来照顾饱受战乱的人们。丽萨很快就发现Dracula并非人类，但是她却变得比以前更加爱他了，丽萨对Dracula的爱甚至超过了世上的一切。她想用爱情的力量去感化Dracula，把他从混沌的操纵之下解放出来！只能在晚上活动的Dracula夜夜都来陪伴丽萨，两人的爱情最后产生了结晶，他们为这个男孩起名叫作安德里安·蔡佩诗。这样的生活持续了几年，丽萨和恶魔Dracula的密切关系还是被无知的村民们发现了！他们认为丽萨是一个十恶不赦的女巫，并且趁着Dracula不在的时候把丽萨抓了起来处以了火刑。在丽萨临死之前，安德里安就在她的身边。丽萨嘱咐他，如果他还能再见到他的父亲，一定要告诉父亲，她并不憎恨这些人类，所以Dracula也不应该报复人类。丽萨还要安德里安告诉他的父亲，自己一直都会爱他的！（请参看PS、SS版《恶魔城 DraculaX 月下夜想曲》相关情节）

自从丽萨被杀死以后，伯爵的能力也达到了巅峰，于是他开始了疯狂的行动，人类世界因此陷入了无尽的恐怖之中。从小在温柔的母亲的教导下长大的安德里安虽然被Dracula接到了身边，但是他对于Dracula的暴行实在无法忍受下去了。于是他逃离了父亲的城堡，并且决心要阻止父亲继续为害人类。他特意将父亲的绰号"Dracula"颠倒过来变成"Alucard"，并且以此作为自己的名字以表示自己的决心。而他的行动自然而然地把他和后来的吸血鬼猎人贝尔蒙特一家拉上了关系，那些都是后话了！1797年阿鲁卡多在地下沉睡的时候感应到了伯爵不寻常的复活，于是前往恶魔城调查。在那里他遇到了操纵四圣兽的少女玛丽亚·拉奈特和被操纵的吸血鬼猎人利奇特·贝尔蒙特。他成功地来到了伯爵藏身的逆恶魔城，打倒了暗黑神官夏夫特和自己的父亲。在父亲被封印回混沌之前，阿鲁卡多把母亲临死前所说的话转达给了父亲，Dracula终于领悟到了爱的力量。但是他的灵魂却依然被混沌束缚着，等待着下一次的复活。



吸血鬼猎人和他们的圣鞭的力量是强大的，他们甚至可以打败拥有混沌之力的伯爵。但是混沌的力量则是无穷尽的，每经过百年左右的时间，混沌的力量又会使Dracula再次降临人间。吸血鬼猎人再强大也不过是普通的人类，他们逃不过生老病死，不能永远地与Dracula作斗争。但是人类的坚韧意志也是不可估量的！这个始终和Dracula对着干的吸血鬼猎人贝尔蒙特一族从11世纪开始就和吸血鬼结下了不解之缘。（即将发售的PS2版《恶魔城Castlevania》相关剧情，讲述了贝尔蒙特家的圣鞭吸血鬼杀手的来历以及他们和吸血鬼是如何结下梁子的故事。关于Dracula是否会出现在出生前400多年前的11世纪，或者他和吸血鬼猎人之间的具体联系目前尚不十分明朗，毕竟游戏的设定和史实还是会存在差异的。）里昂（PS2版中设定的贝尔蒙特家先祖）、索妮娅（GB版《恶魔城Dracula 漆黑的前奏曲》中设定的贝尔蒙特家先祖，拉尔夫的母亲，因为与其他设定冲突过大，所以属于外传人物，非正史）、拉尔夫、西蒙、祖斯特、利奇特、昆西·莫里斯（布拉姆·斯托克小说《吸血惊情四百年》中的人物，《恶魔城》中设定为贝尔蒙特家的旁系传人）和乔尼·莫里斯（MD版《吸血鬼杀手》的主人公，昆西·莫里斯的儿子）……吸血鬼猎人一族代代相传，总是在Dracula还没有对整个世界造成威胁之前就成功地把他送回了混沌，然后又再次等待这样的命运重复出现……直到1999年，尤里乌斯·贝尔蒙特在其他英雄（阿鲁卡多是否包括在内尚不清楚）的帮助下，根据诺察丹马斯预言的警告提前找到了恶魔城的出现地点和没有完全获得力量的Dracula，才把他"彻底毁灭"了。吸血鬼猎人和Dracula的因缘似乎就此终结了……

然而到了2035年，新的预言又带来了新的危机！21世纪的首次日全食使得原本被尤里乌斯封印在日食中的恶魔城再次出现，而且在不断散发邪恶的意志召唤新的主人。拥有强大野心的邪教教主格拉汉姆来到发生日食的日本，并且成功地潜入了恶魔城中。而阴差阳错的，高中生来须苍真和他的同学白马弥那也来到了这里。看似普通的苍真在魔城中觉醒了支配魔物的力量，为了拯救弥那并且重返现实世界，苍真开始像恶魔城的城主之间前进。在前进的过程中，他遇到了各种各样的人物：神秘的男子有角幻也、热情的教会特派员洋子·贝尔南德斯、豪爽的军火贩子铁锤以及失忆的吸血鬼猎人尤里乌斯·贝尔蒙特。在前进的过程中，苍真体内隐藏的力量也逐渐觉醒了。当他最后打败了自以为是Dracula继承人的格拉汉姆之后，一切终于真相大白了：原来苍真才是Dracula的转生！

虽然是Dracula转生而来的，并且继承了Dracula的魔力，但是苍真的意识还是自己的！为了使自己和Dracula的灵魂摆脱混沌的控制，苍真来到恶魔城中最黑暗的部分和混沌进行决战。最后，在弥那和众人的鼓励下，苍真心中的光明和爱的力量终于帮助他打败了混沌！从此以后，苍真会继续作为人类在世间生活下去，而弗拉德三世的灵魂终于也可以升天去和丽萨见面了！我们的《恶魔城》难道就此完结了吗？不！只要人们的心中还存在黑暗，战争还在人间继续，混沌就不会被消灭！而只要混沌不被消灭，就还会有人成为下一个邪恶的傀儡。或许他不会再叫Dracula这名字，新的恶魔会就此诞生；或许他还继续使用Dracula的名讳，因为"Dracula"早就成为了一种符号！当我们看到它时就会知道：恶魔来了！



附录

恶魔城编年史

伯爵的生涯　伯爵一族的相关人物　贝尔蒙特一族以及其他吸血鬼猎人　吸血鬼猎人们的重要伙伴

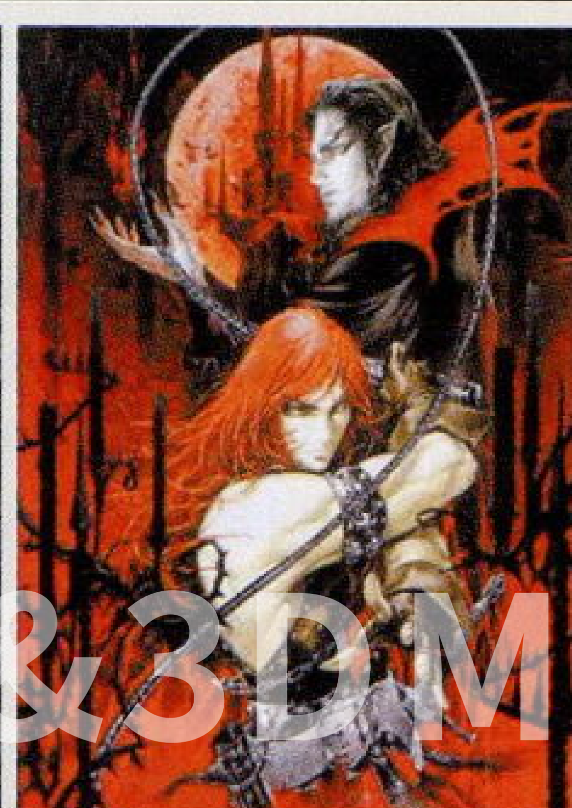
年代	相关剧情	Dracula 一族	贝尔蒙特一族及其
11 世纪 年代不明	魔城传说的起点，讲述圣鞭的来历以及 Dracula 成为吸血鬼的理由（？），目前还有很多疑点 （PS2 版《恶魔城 Castlevania》）	Dracula 伯爵（弗拉德三世·蔡佩诗） 丽萨 结婚 父子	里昂·贝尔蒙特 协力 雷纳尔德·冈道尔菲 协力？ 马提亚斯·科龙库比斯特
1450 年 （外传）	索妮娅·贝尔蒙特与阿鲁卡多相遇、相恋，找到了神圣武器将 Dracula 封印；谣传拉尔夫就是两人的后代 （GB 版《恶魔城 Dracula 漆黑前奏曲》）	阿鲁卡多 此后阿鲁卡多陷入了沉睡 恋人？	索妮娅·贝尔蒙特 母子？
1476 年	拉尔夫·C·贝尔蒙特在众多伙伴的帮助下将伯爵封印，贝尔蒙特家被世人疑忌的强大力量经过此战以后得到认同 （FC 版《恶魔城传说》）	协力 父子？	拉尔夫·C·贝尔蒙特 协力 塞珐·贝尔南德斯 格兰特·丹纳斯提
1576 年	克里斯托法·贝尔蒙特将伯爵封印 （GB 版《Dracula 传说》）	巴特利一族似乎在背后操纵 Dracula 的复活	克里斯托法·贝尔蒙特 父子 索雷尤·贝尔蒙特
1591 年	克里斯托法的第二次行动，阻止了伯爵的复活 （GB 版《Dracula 传说 II》）		
1691 年	西蒙·贝尔蒙特的著名战斗 （多机种移植的初代作品《恶魔城 Dracula》，PS 版名为《恶魔城年代记 恶魔城 Dracula》）		西蒙·贝尔蒙特 祖孙
1698 年	西蒙的第二次行动，阻止了伯爵的复活 （FC 版《Dracula II 咒之封印》）		
1748 年	祖斯特·贝尔蒙特的冒险，击败了伯爵的幻影，使虚假的恶魔城消失 （GBA 版《恶魔城 Castlevania 白夜协奏曲》）		祖斯特·贝尔蒙特 协力 马克西姆·奇辛
1792 年	贝尔蒙特家最后的吸血鬼猎人利奇特的战斗历程 （PC-E 版《恶魔城 DraculaX 血之轮回》和 SFC 移植版《恶魔城 DraculaXX》）	夏夫特 企图让 Dracula 复活	利奇特·贝尔蒙特 协力 玛丽亚·拉奈特
1797 年	察觉到恶魔城异变的阿鲁卡多阻止了父亲的复活，此战以后圣鞭吸血鬼杀手从贝尔蒙特家传到了莫里斯家 （PS、SS 版《恶魔城 DraculaX 月下夜想曲》）	阿鲁卡多 这个时候醒来 战后去向不明 2035 年以有角幻也的身分出现在日本	协力、恋人？
1820 年 （外传）	内森·格雷布斯的父亲（名字不详）和莫瑞斯·博德温一起将伯爵封印		父子 协力 内森·格雷布斯之父 莫瑞斯·博德温
1830 年 （外传）	内森·格雷布斯用圣鞭将伯爵封印 （GBA 版《恶魔城 Dracula 月轮》）		内森·格雷布斯 师徒 竞争对手？ 休·博德温 父子
1844 年 （外传）	以狼人考奈尔为中心的英雄们将伯爵封印 （N64 版《恶魔城 Dracula 考奈尔传说》）		考奈尔 亨利 协力
1852 年 （外传）	以莱茵哈特·施耐德为中心的英雄们将伯爵封印 （N64 版《恶魔城 Dracula 默示录》）		莱茵哈特·施耐德 凯丽·贝尔南德斯 协力
1897 年	昆西·莫里斯和乔纳森·哈克等人将伯爵封印 （小说《吸血惊情四百年》）	伊丽莎贝特以 Dracula 侄女的名义出现	凯丽·莫里斯 协力
1914 年	乔尼·莫里斯和艾瑞克·里卡德将伯爵封印 （MD 版《吸血鬼杀手》）	伊丽莎贝特·巴特利 企图让 Dracula 复活	乔尼·莫里斯 协力 艾瑞克·里卡德
1999 年	尤里乌斯·贝尔蒙特将伯爵彻底毁灭（当时的看法），并将恶魔城封印在了日全食中		尤里乌斯·贝尔蒙特 远房亲戚？
2035 年	Dracula的转生者来须苍真在恶魔城的最深处和混沌进行了命运的对决，将 Dracula 的灵魂从混沌的束缚中解放了出来 （GBA 版《恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲》）	转生？ 格拉汉姆·琼斯 自认为是 Dracula 的继承人	转生 来须苍真 协力、抹杀？ 洋子·贝尔南德斯

其间在复活和被封印的命运之间不断轮回









P.S. 所谓外传，指的是和正统系列的设定存在较大矛盾的部分，可以理解为民间流传的故事版本。



《灵魂能力II》的美版已经于8月27日准时在三大主机平台上发售了。发售的头几天里，就已经引起了持续热卖。在美国的游戏专卖店中几乎随时都能见到大批的人们争先购买。以前的“特快专递”专门介绍了游戏的隐藏要素，这次的美版则主要介绍对战系统。

灵魂能力II	NAMCO	3D FTG
Multi SOUL CALIBUR II	2003年8月27日	美版
2人	自带记忆功能	39.99 美元
对应专用摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

在Gamehalo中我们介绍了游戏最基本的操作，下面的内容，则是对没有介绍到的内容进行一个补遗。

按键说明

PS2

□	横斩	(A)
△	纵斩	(B)
○	脚踢	(K)
×	防御	(G)

Xbox

X	横斩	(A)
Y	纵斩	(B)
B	脚踢	(K)
A	防御	(G)

NGC

A	横斩	(A)
Y	纵斩	(B)
X	脚踢	(K)
B	防御	(G)

墙壁跳跃

在靠近墙壁时，朝墙壁的方向跳跃，此时如果按住G键不放且角色贴到了墙壁，那么就会自动进行反弹跳跃。虽然这招在实战中很少有机会使用，不过偶尔使用一次说不定也能把对手打个措手不及呢。

受身

被打飞时按下G键。当遭到了对手的挑飞攻击或倒地攻击时使用，可以尽可能地在落地时直接恢复成站立状态。这招虽然主要用来躲避对手的连续追打，但必须要注意对手的连招有一些是百分之百能够命中连续的。视状况使用此技才是上策。

墙壁受身

被打到了墙壁同时全身紧贴在墙壁时，此时角色是处于完全无防备状态且无法反击的。但是，按下任意的方向键能够使角色立刻解除硬直状态并落到地面。这对快速进行反击或防御对手的连打非常有效。

空中制御

被挑到了空中时，角色是处于完全无防备状态的。不过，如果在落地之前，受到了攻击，那么就可以立刻按下任意方向键，进行空中制御。因为在按下方向键后，位于空中的角色就会向着按下的方向进行飘移！这招的最大优点，就是可以躲避对手绝大多数的连技，或者防止被打出擂台。需要注意的是，在进行空中制御时，如果对手用横斩进行追击，那么还是有被打中的可能。比如说阿斯塔罗斯，由于他的体形实在太大，将其挑飞后能够接续AA·AA的4连击。

弹技

弹技分为“→+G”和“←+G”两种。角色所有的攻击分为上、中、下三个段位。在对方出招，即将攻击到自己的瞬间，同时按下“→+G”或“←+G”，那么就能够将对方的攻击完全化解掉。需要特别注意的是，“→+G”只能化解对手的上、中段攻击和站立投技；“←+G”则只能化解对手的中、下段攻击和下段投技。

弹技失败的话会露出很大的破绽，这点玩家需要特别注意。

COUNTER

在做出某种动作(比如攻击)时，被对手打中，那么此时的攻击就会成为“COUNTER”攻击。COUNTER攻击造成的伤害，会比普通情况下造成的伤害要多115%～140%。无论时刀剑互拼时，或是进行8方位移动、前冲移动时遭到攻击，都会形成COUNTER。

这里需要特别注意的是，一些角色的招式在打出COUNTER攻击时，受创方会立刻成为无防备状态，慢慢倒地。虽然倒地前的这段无防备时间，是对手追加攻击的最佳时机，但如果受创方此时不断乱按方向键的话，就能够让角色从倒地状态立刻恢复成普通站立状态。

COUNTER种类	伤害修正	说 明
攻击COUNTER	120%	在出招时被对手打中，自己的招数被迫中断。
前冲COUNTER	115%	向前疾冲时被打中或SOUL CHARGELV2状态下打中对手。
微移COUNTER	118%	向各个方向进行移动时被打中。
疾退COUNTER	140%	向反方向疾退、背对对手时被打中或在SOUL CHARGELV3状态下打中对手。
互斩COUNTER	115%	当横斩与纵斩互相拼在一起时，纵斩能够将横斩完全击溃，同时命中对手。

方向不同的伤害修正

方向	修正	说 明
正面	100%	没有任何修正。
侧面	105%	靠8方位移动即可轻易走到对手身旁。
背面	110%	在背后能够给予对手很大伤害，而且还能进行一些正面不能连续的追击。可以利用8方位移动来达成这一目的。

文：沙罗



状态不同时的伤害修正

状态	修正	说 明
站立状态	100%	没有任何修正。
蹲下状态	107%	对手下蹲时被中、下段攻击打中时进行攻击修正。
防御状态	90%	防御状态中被对手击中时，伤害值会减少。比如站立防御时被下段攻击或防御不能的招打中。此时会进行修正。
仰面倒地状态	70%	仰面倒地状态中被打中时进行修正。
趴下状态	75%	趴在地面上被打中时进行修正，伤害值比仰面倒地时多。
连续技命中状态	45%～70%	在空中被追击时，伤害修正会根据连击的次数逐渐减少。第一击为70%，之后分别为60%，50%，45%……

SOUL CHARGE

同时按下“A+B+K”三键，发动SOUL CHARGE。SOUL CHARGE共有3个等级，发动后角色的攻击力也会随着等级而提高。另外，SOUL CHARGE状态下，角色的一些招式的性质也会发生变换，甚至还能够使用一些隐藏的招式。

LV1：发动后，角色的双手出现黄绿色的气。这种状态的持续时间很短，且攻击修正也不高，大部分的技巧都不会改变性质和判定。



典型角色	指令	效果
拉斐尔	↓↘→A+B	防御崩坏
真喜志	↘↘或↗↗B	防御崩坏
沃尔多	背向→B	LV1、L2时防御崩坏 LV3时防御不能
奈克瑞德	下蹲A+B	防御不能

LV2：绿色的气环绕双手，持续时间较长。



典型角色	指令	效果
香华	↘ A+B	防御崩坏
卡桑德拉	↓↘→B	防御崩坏
噩梦	→BB	防御崩坏
多喜	→→B	防御不能

LV3：青色的气环绕双手，持续时间最长。在这个状态下许多角色的招数都能够改变成防御不能或防御崩坏技。



典型角色	指令	效果
塔利姆	→A+B	LV2时防御崩坏，LV3时防御不能
噩梦	→→B	防御不能
索非蒂亚	↘↘或↗↗B	防御不能

投技

投技一共分为正面投、背后投和侧面投、打击投和特殊投。普通的投技只要靠近对手时，按下A+G或B+G即可。不过在这其中，打击投必须要在近身情况下打中对手，才会自动发动；而特殊投分为下段投和空投。只有对手位于空中时，空投才能成立；下段投则需要对手处于下蹲状态（噩梦的投除外）或倒地状态时才能成立。

新增要素

美版比日版多了三个角色，另外画廊中也新收录了不少图片。在此，我们就将新增加角色的使用方法公布一下。三位角色只在双人模式中使用。

狂战士：完成“WEAPON MASTER MODE”全部10章，然后重玩“SUB CHAPTER 1”，击败里面的BOSS。

蜥蜴人：在“WEAPON MASTER MODE”里完成“SUB CHAPTER 2”即可。

杀手：完成“WEAPON MASTER MODE”一次，在“CHAPTER 8”中分别在EXTRA和NORMAL难度下完成“CRYSTAL MINE”一关。然后就会进入“SUB-CHAPTER 3”，在第二个任务（CASTLE OF THE DAMNED)中 如果你已经完成了游戏一次，就会出现“EXTRA MISSION”。然后按顺序击败沃尔多、爱薇、吉光、多喜、杀手就可以了。

文：猫太

特报专递

怪物农场4	TECMO	育成SLG
PS2 Monster Farm4	2003年8月14日	日版
1人	230KB以上	6800日元
只对应DS2		

Monster Farm 4

モンスターファーム4

漫长的暑假终于过去了，相信学生们都迫不及待地跟班上的同学们畅谈在这段假期中的趣事了吧。新的学期就是新的开始，也正如这个在开学前发售的《怪物农场4》一样，属于你的怪物农场也正式“开学”啦！《怪物农场》自从1997年在PS主机上发售之后就创造了“用CD召唤怪物”的有趣系统，只要你把所有以CD-ROM为载体的光盘在特定的游戏画面中更换，然后便可以根据不同的CD召唤出不同的怪物。由于新作《怪物农场4》的游戏平台是在PS2，所以除了CD-ROM外，所有DVD-ROM格式的游戏都通用。（猫太甚至用Xbox游戏和NGC游戏分别进行了测试，发现也是可行的^_^）除此以外，怪物竞技场也是系列的卖点之一，让自己辛辛苦苦培养出来的怪物赢取S组比赛的冠军是一件多么有成就感的事情哦！

操作

冒险操作

方向键	移动
右STICK	转动视角
○	确定／调查
△	查看状态
□	指令
×	取消
L1	把视角切换成主人公的正前方
L2	放大或缩小地图

战斗操作

方向键	移动
→＋×	向前翻滚／接近敌人时为撞开敌人
←＋×	向后翻滚
○	确定
R1/R2	滚动技能栏

基本概念

★本作的行动时间是按周计算的。每一周又分成训练部分、自由时间部分和周末部分3个时间。在训练部分里，除了选择开始训练（ドレーニング）外，无论做任何事情时间也不会经过。而在周末部分，就只能从冒险、逛街、比赛和直接跳过周末这4个选项中选择一个。

★和真实时间一样，一年中分为4个季节。2～4月是春季，5～7月是夏季，8～10月是秋季，11月～明年1月是冬季。每个季节的最后几周都会举行排名赛，相应等级的怪物胜出的话便可以进阶，从而可以参加更高级的比赛。

★怪物的等级分成两种，一种是大会等级，最低级是E，最高级是S。这种等级要通过胜出大会的排名赛而提升。而第二种等级就是冒险等级，这种等级只能通过在冒险中打倒敌人获取经验值来提升。（像普通的RPG一样）

★大会胜利只能得到资格、金钱和奖品；而冒险的战斗则可以得到经验值和学得新技能。

★游戏中会定期出现一些小事件，比如当其中一个怪物达到D等级后便会有人帮你扩大农场。而当你扩大农场的同时还会出现冒险地点等新要素。所以游戏一开始首先要做的还是老老实实训练好第一个怪物。



★每年的2月、6月和10月卖器材的商人都会来一次，要买东西的记住要多赚些钱哦！

★冒险虽然可以得到贵重物品和提升冒险等级，但每次冒险都会消耗大量的体力。基本上外出冒险一次后都要休息一天，这样训练的效率会有所下降。也是那句：有得必有失嘛！（邪魔：嗯！乖！^_^奖你条鱼。）

育成PART

本作育成部分的菜单画面复杂绝对可以让新玩家有种眩晕的感觉。所以猫太为大家详细解释一下所有菜单选项的作用，希望能对感兴趣的玩家们有所帮助。

训练部分

ドレーニング	训练开始。之前必须在日程表中安排好训练的项目，不然的话电脑会默认为休息。
スケジュール	日程表。合理安排怪物的训练项目才能培养出最强的怪物。游戏一开始只能使用最原始的训练方法培养怪物，出现训练器材商人后便可以购买训练器材进行更有效率的训练。（同时消耗的体力也会增加）
大会表	预定要出赛的日期。其实也可以在当日才出赛，所以不必担心会漏掉了什么比赛。要注意的是，每个季度的等级排名赛一定要怪物拥有足够的资格才能进行，而资格的取得就要靠怪物在普通小比赛中胜出取得的“星星”，拥有3颗星星便可以参加排名赛了。
神殿	在这里可以鉴定在迷宫中取得的“石盘”增加可再生的怪物种类。也可以用CD-ROM载体或DVD-ROM载体的光盘再生出新的怪物。非常有意思！如果玩家是用D版碟再生怪物的话，一般只会出一个像南瓜的怪物，也许这个怪物就是在讽刺你用D版碟吧……
协会	年龄到达极限的怪物由于不能再成长所以必须要引退，以免占用培养怪物的空间。
システム	存储和读取记录，也可以存储在比赛中的对战记录。

在训练部分中按下△键后出现查看所有状态的菜单

モンスター	查看怪物的详细资料。（下面有图片解说）
ブリーダー	查看农场的状态和怪物的排名等资料。
图鉴	查看得到过的怪物资料。
持ち物	查看购买或者得到的物品。

在菜单画面的右下方还有3个数值，数值越高，（疲劳度除外）训练的效果也越显著。

やる气	主要是通过在自由时间中喂取食物和赞赏（ほめる）两种手段提高这项数值，但也要看怪物的特性，比如有些喜欢战斗的怪物，让它们出场比赛这个数值便会增加。
疲劳度	通过休息来减少疲劳度。训练、出场比赛和冒险都会增加该项数值。
满腹度	通过喂给怪物食物增加。

自由时间

当选择了开始训练后便进入每周的自由时间。在这个时间里，你可以控制主人公在农场中自由走动，并看看怪物们的训练情况以及对它们下达一个指令。在接近它们之后按下○键便可以对它们下达指令。

スケジュール	改变日程表，但不可以改变今天正在进行的计划。
ほめる	赞赏怪物。
しかる	批评怪物。
エサ	喂养食物给怪物。
アイテム	送礼物给怪物。

周末部分



在周末中，玩家可以选择做的事只有4种：参加大会、冒险、逛街和直接跳过周末。但要注意在周末中只能做以上的其中一件事情，完毕后直接跳至下一周。

大会	参加大会就是按照玩家在之前的大会表中的安排进行比赛，当然，如果你之前忘记安排比赛的话也可以在这里再安排。比赛分两种形式，一种是リング战，也就是小组赛。另一种是トーナメント赛，也就是淘汰赛，在预定比赛时会说明。
冒险	带着自己的怪物去已知的冒险区域探索。（详细看后面的冒险PART）
ダウン	逛街其实就是去神殿、协会和道具店这几个地方，但随着故事的发展，可以逛的城市会增加，而设施也会相应增加。

CHEAK POINT

★在协会里面可以把怪物引退或合体。一旦引退的怪物就会被冷冻起来，不能解冻。但只有被冷冻的怪物才可以实现合体的前提条件。合体后的怪物等级和技能都是从零开始，但数值方面是综合了两个被合体怪物的优点，毕竟有失必有得嘛！（众人：好像换了位置哦。）

★培养中的怪物最多同时可出现5个，冷冻中的怪物也最多可容纳5个。所以觉得成长不好的怪物就要引退或者合体了。

★在日程表中选择与状态栏相应的训练项目便可以增加该数值。

★育成方针与训练的成功率有很大的关系，平时对怪物们太好的话，它们的训练成功率会大幅度下降，导致训练效率低。所以适当严厉一点也是一件好事。

★怪物也和人一样，吃得太多训练得太少就会长胖，这样绝对不是一件好事。要帮它们减肥的方法除了喂给它们营养剂之外，还可以喂给它们螺丝（ネジ）。（有什么关系吗……–_–）









冒险PART

★在农场第一次扩大了之后，便可以在周末选择去冒险。

★起初只有一个地方可以前往，随着农场的扩大，冒险地点也会随之而增加。



★每次最多可以带3个怪物去冒险，但战斗中只可以有其中一个出场，而战斗的方式与大会的战斗一样，具体在后面的战斗PART中会说明。

★战斗中如果己方的怪物战斗不能会直接替换另一个怪物出场。

★在迷宫地图上行走时怪物的HP会随着时间的流失而慢慢回复。（战斗不能的怪物除外）

★参加战斗的怪物所取得经验值是未参加战斗怪物的两倍，但战斗中途不能随意更换怪物，只能通过在非战斗场合按下□键选择“ならびかえ”更换怪物的出场顺序。

★接近一些可疑的地方便会出现○的图案，只要按下○键便可以让怪物对此地方进行调查。但怪物一开始不会拥有任何调查这些地方的能力，要靠提升等级决定。具体的技能介绍请看又面的冒险技能一览表。



★在冒险过程中可以看到画面的左上方有一个红色的球体，里面的数字会不断地减少。其实这个是进入迷宫的时限计算器。只要数字减少至零便会强制退出迷宫。冒险的怪物数越多可以进行的时间就越长。

战斗PART

★战斗是1对1的决战，战斗下方会有技能表，与对方处于的不同位置可以使用相应的技能。



★如果被对方迫得太紧可以在接近敌人后使用→＋×把敌人撞开。

★在大会中战斗的话会出现一些特殊状态，如连续回避成功3次就会出现“悟り”。这些状态在战斗中并不会增加什么数值，只会在大会胜出后得到更多的人气。



★大会战斗与冒险战斗最大的不同之处除了经验值的有无之外，还有时限的设定。在冒险战斗中是没有时间限制的，在大会中则只有60秒。

★在大会中如果时间结束还没分出胜负的话就会根据各自剩余的HP比例计算，比例高的一方胜出。

冒险技能一览

闭所探索	可以进入小洞里探索
地中探索	探索在地面中的隐藏道具
水中探索	探索在水中的隐藏道具
高所探索	爬上高的地方进行探索
高速骑乘	在地上移动的速度增加
空中骑乘	可以在空中移动
低速骑乘	可以在荆棘地和溶岩上行走



特设专递

今天的小狗	DigiCube	育成AVG
PS2 きょうのわんこ	2003年7月24日	日版
1人	17KB	5800日元
只对应DUALSHOCK2		推荐玩家年龄：全年龄

今天的小狗

文：猫太



在炎炎的夏日，相信玩家们都不愿意外出晒太阳吧。虽然夏季商战的游戏大作的确很丰富，从PS2的《WINNING ELEVEN7》和《召唤之夜3》等，NGC上的《最终幻想 水晶编年史》，甚至到PC上的《仙剑奇侠传3》，无一不令玩家们无所适从。但仔细想想，以上的几款作品无一不充满战斗的紧张或比赛的刺激。在这个炎热的夏天里，何必把自己弄得那么"热血沸腾"呢？DigiCube公司赶在这个时候发售的这款《今天的小狗》可能就是因为感觉到这点，这个满载小狗们轻松气氛的休闲游戏其实蕴藏了很多乐趣。由于游戏里的文字大多都是假名，所以在这里给大家介绍一下系统和选项。

起始菜单

在标题画面按下STRAT键会看到以下的几个选项：

きょうのわんこ	开始游戏。
アルバム	查看通关后发生的事件照片。
わんこ手帐	介绍附近家的小狗，通关后才能选择这项。
きょうのわんこテレビ	电视节目《今天的小狗》的杰出图片作品，同样也是通关后才能选择。
オプション	改变游戏的各种设定。



养狗第一步

选择"きょうのわんこ"进入游戏后可以给自己起个名字，然后玩家们会发觉有3个图片选择，其实这只是选择从何种途径得到小狗，与以后的成长没有多大的关系，以下给大家介绍一下：



ペットショップ	在宠物店里的6只小狗中选择你喜欢的类型和性别。反正也不用钱的，选择哪只也没有关系。
迷い犬を拾う	在桥底拾获被遗弃的小狗，养这种狗的难度会相对比宠物店里买的高。
友人からもらう	朋友送的小狗，其实是要在2P的记忆卡中插入通关的记录后交换所得。

宠物店中的6只小狗：

柴	性格很温顺，作为日本狗的代表在海外也有一定的人气，体型为中型。
ミニチュアダックスフンド	身体长脚很短的小狗，由于体型很独特所以也很受欢迎。
チワワ	看过漫画《GTO》的玩家应该知道漫画的其中一个老师外号是"吉娃娃"，其实就是这种小狗。看看是不是很像啊？
フレンチブルドッグ	鼻子扁扁的布鲁小狗，体型比较小巧。
ワイアーフォックステリア	比较常见的雌性小狗。
ラブラドルレトリーバー	有名的盲人专用引导犬，头脑非常聪明。

选择好之后便可以给自己的小狗取个好的名字啦！（叫"狗太"好么？呵呵。）

CHECK POINT 关于电视节目《今天的小狗》



《今天的小狗》其实是日本富士电台的一个早上电视节目。以日本有名的解说员西山喜久惠再加上由日本居民所提供的小狗生活片段，就成为了早上受欢迎的电视节目——《今天的小狗》。



养狗第二步

进入游戏后首先是宠物店老板的一些基本教程，当然，玩过的朋友可以直接选择"あります"来跳过，刚开始上手的朋友最好还是要看一看的。

在家中按下□是呼叫小狗过来，然后便出现几个选项：

芸をみせて	要小狗表演一些动作，非常可爱。
テレビ见る？	和小狗一起看电视节目，从节目中可以得到一些游戏的信息。
最近、どう？	选择后小狗就会做一个动作，从动作可以看出小狗最近的状态。
またあとでね	退出呼叫。

按下△就是调出菜单画面：

あそぶ	说是跟小狗玩，其实就是训练。同过不同的训练项目除了可以把小狗变得更强更可爱之外，还可以增加小狗对你的信赖度。
おやつ	喂粮食给小狗，目的不是为了让它回复体力，而是为了让他增加信赖度。
おさんぽ	带小狗外出散步或者去宠物店（ペットショップ）买粮食或者其他设备。
おていれ	帮它梳洗，小狗一旦久未梳洗便会出现臭味（におい），如果继续不管的话便会生病哦。
おひるね	回复体力。
プロフィール	查看宠物的资料，如体力、特技和性格等。一定要经常留意小狗的状态哦。
システム	存储游戏进度和改变设定。

CHECK POINT 关于训练小狗

给小狗玩不同的游戏会提升小狗的能力，当训练达到要求便可以进入能力提升的考试，说是考试，其实就是玩简单的迷你游戏。增加这能力会对所发生的剧情有影响，所以尽量要提高哦。每次训练完后还可以得到一个脚印，用这些脚印就可以去宠物店里购买物品。下面介绍一下各个训练项目的作用：



ボール游び	提升对物品的使用度（きようさ）
ニオイあて	增加嗅觉（鼻のよさ）的灵敏度
ドッグラン	增加速度（すばやさ）
ベーシンク犬艺	增加小狗的帅气（かしこさ）
持って来い	增加小狗的力量（ちから）
ポージング	增加对物品的鉴赏度（品のよさ）





CHECK POINT 关于外出散步

除了可以去买东西外，还可以到其他地方发展剧情。所以有空就要外出，认识多点人和其他小狗是一件好事呢。不仅是外出，有时在家中也能发生情节，比如夜里有小偷进来偷东西等有趣的剧情。

最后祝大家养个听话的宠物哦。

特快专递

PS2	欲灵	SCE	A·AVG
	Hungry Ghosts	2003年7月31日	日版
	1人	495KB	6800日元
	对应DS2手柄		推荐玩家年龄：18岁以上

人死了以后会去哪里？在这里，死后世界的大门将为你敞开。你会在这里感受到虚拟的死亡体验……



人都会死，这是自然规律。现代医学将脑死亡作为判断个体死亡的标准。当人类的心脏暂时停止跳动以后，人类的大脑还能够继续工作一段时间。有很多被医生从濒死边缘抢救回来的人会有一种独特的回忆，这就是只可意会不可言传的“濒死体验”。濒死体验应该是人类大脑在功能紊乱的时候产生的幻觉。因此虽然它被传说得神乎其神，但是却没有人能够按照自己的意志去亲自试验！不过，自从公元2003年7月31日以后，人类就拥有了安全体验死后的感觉的能力，因为一款游戏在这一天诞生了！它的名字就叫作《欲灵》

唯物主义说，人的灵魂（即人的思维）与肉体是不可分的，当肉体死亡的时候灵魂也随之消灭。阿修罗是无神论者、坚定的唯物主义者，自然不相信鬼魂、怨灵这样的东西的存在。不过，游戏的世界是一个虚构的艺术世界。在这个世界里，现实中不可能发生的事情都有可能发生，而现实中应该发生的事情也有可能绝对不会发生。今天大家要和阿修罗一起游览的这个世界就是这样的一个虚构物。在这里，阿修罗将和大家一起往地狱走一趟，看看人死了以后究竟还能够做些什么……

地狱入口安全指南

一旦进入了游戏的世界，你就已经是一个孤魂野鬼了！虽然现在你所在的地方就是地狱，但是你究竟会不会被永久地封闭在这里还没有决定。只有当你穿过这个地方，到达最终的审判之门时死神才会宣布你的命运。命运是无法摆脱的，但是却是可以改变的！在这个死后的世界里没有所谓的对错，因为你所做的一切都会对你后来的行动产生影响，从可以触发的事件到可以前进的道路都是如此。因此，绝对不要因为没有对错之分就随便行动，在做任何事之前都要多看、多想，最后再作决定！



你首先来到的地方是只有死者才能渡过的河。在这里，你会遇到摆渡人，他将用小船把你送到河对岸的死者之村，也就是所谓的地狱。在过河的时候，你可以向他问一些问题，这样你就可以对这个世界有一个更深刻的了解了！到了对岸以后要立刻走到面前的铁门那里开门进入，绝对不要有任何犹豫，稍有延误的话你的魂魄就永远无法返回人世了！



摆渡人就在门的里面等着你，他除了会告诉你一些在死者之村应该注意的事情以外，还会交给你一把骷髅钥匙。用这把钥匙可以打开房里的宝箱，里面有摆渡人送你的礼物，不过你只能从3种当中选出一种来。这里建议选择最左边的死神之牙，它可以将你从死亡的深渊拉回来一次。房间的墙壁上有不少提示，如果不知道的话就仔细阅读一下，好为后面的行动做个准备。有的地方比较暗，这个时候可以破坏掉一旁的油桶点起火堆，这样就可以看清楚了！一切准备停当以后就可以去打开房间最深处的门了，一定要牢记，出了这扇门就再也没有回头路了！



死者之村里面住着很多怨灵，而这里的各种东西中都有可能包含着与它们相关的因缘。而这些怨灵身上通常都带着魂的碎片，只有化解了它们的怨念才能得到这些碎片。而只有收集了足够多的碎片，在通过审判之门的时候才能够重返人间！如果你不顾一切地任意破坏，那么你的破坏欲所换来的只能是和魂之碎片的失之交臂。所以，在下手之前一定要先调查清楚再行动。在前进的过程中，你会得到很多紫色的羊皮纸，这就是所谓的逸话。逸话是触发和怨灵之间的因缘的最重要的道具。不同的逸话可以使死后的世界发生不同的变化，你有可能因为这些逸话而遇到一些新的怨灵，或者找到接触别的怨灵的线索，按照逸话上记载的内容去行动还有可能就此化解某段因缘。

お前に定められた運命を変え…
生き延びたければ 魂のかけらを探せ…

最初遇到的怨灵是被吊死的男人，要找到与他有关的逸话一定要在周围仔细搜索一下。从被绑在树上的男人身上可以得到一封信件，这也是一种重要道具。因为死者往往会在某些道具上注入过多的怨念，如果能够找到这种充满了怨念的道具并且把它交给应该得到它的人，那么因缘或许就可以化解了……掌握了被吊死的男人的因缘关系之后，破坏掉火堆旁的油桶，这样就会升起一堆篝火。然后用长矛割断树上的绳子，被吊死的男人的怨灵就会出现了。如同逸话上所说的一样，他会问你是否明白被吊死的他的心情，如果你明白了，那么这段因缘就可以化解了。在化解掉因缘的同时，被怨念封锁的大门也就可以进入了。



在门后的房间里有两口井，这次的因缘是被遗弃在井里的两兄弟。在某个皮囊里可以找到怨念道具——污迹斑斑的照片。这个时候一个女性怨灵会出现，她会向你索取这张相片。无论你是否交给她，封闭道路的怨念障壁都会被解除。房间里有一些被血液覆盖的地面，如果走到上面的话就会有恶鬼出来攻击你，所以不要轻易走上去。在房间四周搜索一下，可以找到一些相关的逸话和道具。将某个把手装到坏掉的吊桶那里就可以把吊桶从井里拉上来。桶里有两个道具：水袋和欲望沼泽的钥匙。用水袋可以灭掉上一个房间里的火堆，从而可以开启新的道路；而欲望沼泽的钥匙则能打开这个房间里的某扇门，而这扇门也只有通过这个方法才能够打开……

无论选择了哪种道具，游戏都能够顺利地进行下去，不过流程方面就会有所不同了！究竟如何选择就要看你自己的决定了……后面的旅程还有很多这样的选择等待着你，阿修罗就不一一明言了，相信自己的决定，做出自己的选择！一切内容都会在旅途的终点得到解答……





Email To:game3@ucg.com.cn

本月编辑部中有不少小编都购入了新的游戏机，这让多边形感到有些抓狂，不过好在如今感觉自己算是一个比较理智的消费者了，对一些不必要的开销还是会尽量去回避的。而随着新学期的到来，学生族玩家又可以和自己的班上好友长时间聚在一起了，这样的话买新的游戏机的事情就不能再犹豫咯！

Xbox与NGC硬件图鉴解析

随着PS2主机在国内玩家群中的占有量稳步提升，其中不少手中有“余粮”的玩家已经不满足于仅仅拥有PS2了，而纷纷将目光转移到NGC与Xbox上。为了满足这部分玩家的需要，并给那些觊觎各类原装周边产品的玩家一些帮助，本文将完全介绍目前NGC与Xbox的所有硬件与周边产品（均为官方或官方授权制造品），再配合适当的说明。

Xbox篇



Xbox＋死或生3＋特制大型Xbox包装箱

发售日：2002年2月22日
售价：41600日元
套装内容：Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套、手柄一个、《死或生3》游戏软件一套，初回纪念B2型海报一张、死或生主题包装袋、特制银色贴纸。
备注：这是由DigiCube为了纪念Xbox发售而推出的限定版套装，因为只能在日本提前订购才能买到，再加上售价不菲，所以国内有此套装的玩家可谓极其稀少。



Xbox Special Edition

发售日：2002年2月22日
售价：39800日元
套装内容：限定版Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套、手柄一个、Xbox高解析度AV线组、比尔·盖茨签名钥匙扣、特制包装箱。
备注：日本微软为了纪念Xbox的发售而特别推出的限定版本，但因为售价比普通Xbox套装要稍微贵一些，所以销售实际情况一般。



飞龙ORTA限定Xbox套装

发售日：2002年12月19日
售价：35800日元
套装内容：限定色版Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套，限定色手柄一个、《飞龙ORTA》游戏软件限定版一套。
备注：由于主机采用了特殊的颜色，并使用了与《飞龙》游戏世界观相同的图案在主机上，收藏价值甚高。



恐龙危机3限定Xbox套装

发售日：2003年6月26日
售价：26800日元
套装内容：Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套、手柄一个、DVD播放套件、《恐龙危机3》游戏软件一套。
备注：在DVD播放套件同捆Xbox的基础上附送《恐龙危机3》的游戏一套，而价格只比DVD播放套件同捆Xbox贵2000日元，整体来讲还是相当划算的。



Xbox普通版

发售日：2002年2月22日
售价：24800日元
套装内容：限定版Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套、手柄一个。
备注：比起当时PS2的售价，这个价位还是有相当的吸引力的。可惜的是Xbox的游戏数量与整体风格均不符合日本人的口味，销量始终上不去。



DVD播放套件同捆Xbox

发售日：2002年11月21日
售价：24800日元
套装内容：Xbox本体一台、标准AV线与电源线一套、手柄一个、DVD播放套件。
备注：这是降价幅度最大的一次，目前Xbox的售价也仍然维持在这个水平上，从性价比上考虑的话，这个价位还是相当划算的。

周边配件一览表

周边名称	发售商	价格
Xbox手柄（黑色）	微软	3500日元
Xbox手柄（灰色）	微软	3500日元
Xbox记忆卡	微软	3500日元
DVD播放套件	微软	3800日元
Xbox标准AV线	微软	1500日元
Xbox进阶AV线组	微软	3000日元
Xbox高解析度AV线组	微软	3000日元
XboxRF转换器	微软	2500日元
Xbox电源线	微软	1000日元
Xbox端口联机线	微软	1200日元

Xbox Live起始套件

制造商：微软
售价：4980日元
Xbox Live提供真正意义上的“语音聊天”功能，无论上在Xbox Live网络活动中或进行网络在线游戏的时候，玩家都能够享受到游戏新的乐趣。



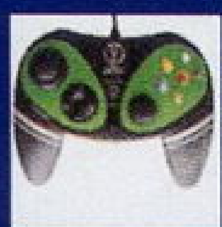
360度力回馈方向盘

制造商：Thrustmaster
售价：7980日元
Xbox赛车游戏专用的方向盘，尽管非微软官方发售的周边产品，但授权给制造商的这款游戏周边做工精良，能够固定在桌子上使用非常方便。



顶级飞行摇杆2 ZERO版

制造商：Thrustmaster
售价：5980日元
将飞行器的摇杆完全固定化，具有专业操作水准的周边配件，可惜的是目前在Xbox上推出的座舱3D射击游戏数量有限，无法发挥它的真正作用。



2002FIFA足球专用控制器

制造商：Thrustmaster
售价：5 980 日元
由于采用了不同于普通手柄的键位设计，因此用这个手柄玩“《FIFA》系列”的话，操作将更加顺畅。另外在手柄中央还有FIFA的标志。



死或生3主题摇杆

制造商：HORI
售价：5 980 日元
由Team NINIJA协力，以《死或生3》为主题的摇杆。整个摇杆的操作手感中规中矩，如果喜欢格斗游戏的话是没理由错过的。



格斗摇杆EX

制造商：HORI
售价：5 980 日元
专门为喜欢格斗游戏玩家打造的摇杆，在发售日期上比死或生3主题摇杆要稍晚些，与它一样有对应Xbox记忆卡的插槽。



Beretta92FS光枪

制造商：Thrustmaster
售价：4 980 日元
这是以制造仿真枪而闻名的厂商产品为原型而打造的光枪枪，目前对应的游戏有《死亡之屋3》等。

NGC篇



NGC＋GBP套装 售价：19800日元

取代原有NGC单机销售的形式，目前市面上均以这款“NGC＋GBP套装”的形式发售。由于性价比非常高，从一定程度上刺激了NGC主机的销量。



DVD/GamePlayer Q 售价：34800日元

由松下（Panasonic）正式推出，其与任天堂共同开发、兼容DVD媒体的这部NGC主机是一部多功能的家庭综合娱乐电器。Q除了支持多种不同类型的媒体之外，并针对影像与声音这两方面的机能作出强化。



NGC手柄 售价：2500日元

目前共有6种颜色可以选择，NGC上可以4打的游戏不仅种类丰富，而且质量普遍较高。



WAVE BIRD 售价：4500日元

由于改进了电路设计，因此无线手柄的实际使用效果强于其他主机所对应的无线手柄，有效控制距离有15米，使用时将无线手柄的信号接受器插在NGC的手柄插槽上。



元祖超任型手柄 售价：1500日元

为了让通过GBP玩GBA游戏的感觉更像在操作GBA主机而特别推出的元祖超任型十字键手柄。尽管不是必要周边，也可以买来收藏。



记忆卡59 售价：1400日元

NGC所使用的普通游戏记忆卡被称为“记忆卡59”，顾名思义，这个记忆卡有59格记忆单位，而NGC游戏所耗费的记忆容量都是以“格”为单位的。“记忆卡59”的大小同PS记忆卡差不多。



记忆卡251 售价：2000日元

去年下旬推出的“记忆卡251”有251格记忆单位，价格比“记忆卡59”仅仅贵600日元，所以选择它比较划算。



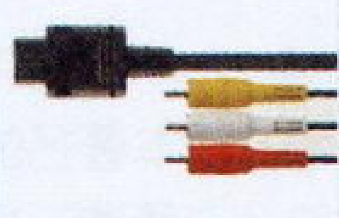
SD记忆卡 售价：网络专卖

任天堂推出的SD记忆卡，可以通过转换接口同NGC的记忆卡插槽连接，并且直接存储游戏记录，而SD记忆卡分为16M、32M、64M等几种规格。



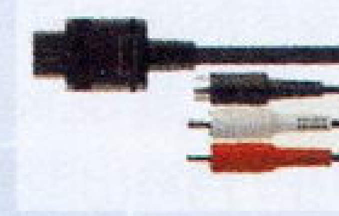
NGC与GBA联机线 售价：1400日元

NGC和GBA之间是通过专用连接线进行数据交换的，而NGC和GBA的互动性主要体现在游戏内容或游戏方式的变化上，许多新的场地和道具都要通过NGC和GBA之间的互动才能完成。



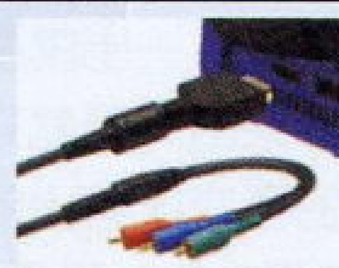
NGC标准AV线 售价：1500日元

NGC主机配置中不包含这个配件，因为其与SFC和N64的标准AV线通用，如果玩家以前有的话就不必再购买了。



NGC S端子线 售价：2500日元

使用效果比标准AV线更佳的配件，如果家中的显示设备有S端子输入端口的话，可以选择这个配件。



NGC色差端子线 售价：3500日元

与其他机种的色差端子线有一定的区别，NGC的色差端子线只有3个接头，不包含立体声双声道的接头，使用的时候需要玩家另外再购买一条音频线。



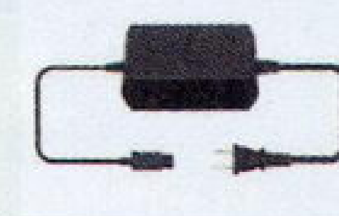
NGC D端子线 售价：3500日元

对应具有D端子输入的电视机，由于只有大部分日本本土的电视机才有D端子规格的输入端口，在国内实用价值不高，画质与使用色差端子线没有太大区别。



NGC专用MODEM 售价：3800日元

NGC的MODEM可分为接驳电话线的低速MODEM和接驳宽带网络的宽频接驳器两种。在主机底部的“SERIAL PORT 1”可以放置专用MODEM。



AC变压器 售价：3000日元

对于喜欢烧机的玩家来说，有NGC的AC变压器单独发售的确是比较幸运的事情。



GBP 售价：5000日元

使用该周边可以在电视上顺畅地玩GBA上的游戏，对于购入NGC较早的玩家可以考虑一下，已购入“NGC＋GBP套装”的就不用考虑了。



Speed Force 售价：7800日元

方向盘左侧有传统的十字键与Z键，而右侧4个按键的布局与NGC手柄没有什么差别。为了追求按键手感与手柄相同，因此按键设置的位置与手柄不一致。此外“Speed Force”同样具有力回馈的功能，而且振动感也有多段变化。



GBA 售价：8800日元

由于一部分的NGC游戏对应GBA，这里暂时也把GBA列入硬件周边。目前普通版共推出了8种颜色，但随着GBASP的出现产量将逐渐减少。



GBASP 售价：12500日元

由于采用了前光设计，使游戏画面的亮度大大提高，再加上前卫迷人的造型，令无数掌机玩家动心。



《灵魂能力II》STICK/CUBE 售价：3980日元

这是NGC主机上第一个格斗摇杆。虽然NGC主机上的格斗游戏并不多，但是NGC手柄用来玩格斗游戏又实在有些难以上手，因此还是有一定购买价值的。

两款中日－日中电子辞典的试用报告

文：广州 李捷

记得初中时，老妈送给我一个快译通的中英电子辞典，自从有了那个东西后，学习英语的确方便了不少。几年前刚进入大学学日语时，同样也非常渴望有一个中日－日中电子辞典，只是非常遗憾，当时世界上还没有这样的产品。到了今年的3月，世界上第一款中日－日中电子辞典终于推出了。（快毕业才推出真是不爽！）



▲左边为SEIKO，右边为CASIO。

第一款型号为XD－R7300的中日－日中电子辞典是由日本著名的电子辞典厂商CASIO（卡西欧）推出的。而当我准备找朋友帮我在日本"走私"一台回来的时候，另一家日本著名的电子辞典厂商SEIKO（精工）也公布了要在7月推出型号为SR－T5030的中日－日中电子辞典的消息。（要么就不出，一出就要出两款，晕啊）接下来的问题就只有"如何在这两台电子辞典之间挑选"了。经过对比两个厂商的官方所给出的数据，最后得到的结论是——得不到任何结论！（楼上楼下鸡蛋乱飞）于是，干脆两台一起买回来算了，顺便也来写个评测报告混一点稿费。

我分别拜托了两位日本的朋友购买，而两台机分别在7月底和8月初顺利入手。先说说大家最关心的价钱问题吧。两台电子辞典在官方网站的报价均为45000日元，实际购买时两台都只是30000日元左右，再加上消费税，大概就是32000日元，合计人民币约2200元左右。（买两台的价钱几乎可以买到PS2+NGC+Xbox了，哭啊）

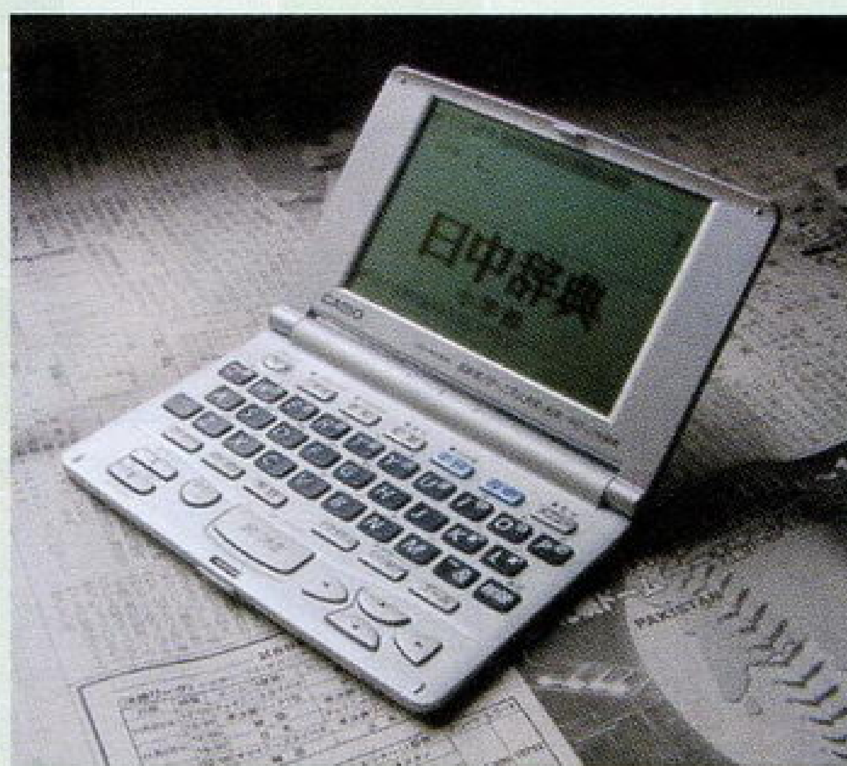


▲上边是SEIKO，下边是CASIO。

拿到手上时先看看外形，两台机均为金属外壳，手感很好。两台机放在一起的话，可以发觉SEIKO的SR－T5030比CASIO的XD－R7300要小一些，但却要厚一些。盖起来时CASIO的长宽高为139×96.5×12.7mm，而SEIKO的为137×88×15.4mm。重量上相差无几，CASIO带电池时是215克，SEIKO则是210克。打开盖子，两台机的分辨率均为320×240，大屏幕显得十分醒目，相对CASIO来说SEIKO细小的边框较为精致。键盘方面都是按照电脑键盘字母的排列，熟悉电脑的玩家会觉得非常顺手。CASIO的键比较小巧，也许更适合女孩子，SEIKO的键排列的密密麻麻，用过笔记本电脑的人应该会比较喜欢。另外CASIO选择日中、中日、日英、英日等辞典时都有各自不同的按键，使用时一键到位，但SEIKO则比较麻烦，日中、中日辞典是按同一个键进行切换的。底部方面CAISO的四个角都有软垫，比起SEIKO只有两个软垫的设计在吸附力方面要好些，但SEIKO多了一个电池盖锁和保留了一个可以挂装饰吊绳的孔，方便挂在胸前，对喜欢装饰的玩家来说更是一个时尚的设计。

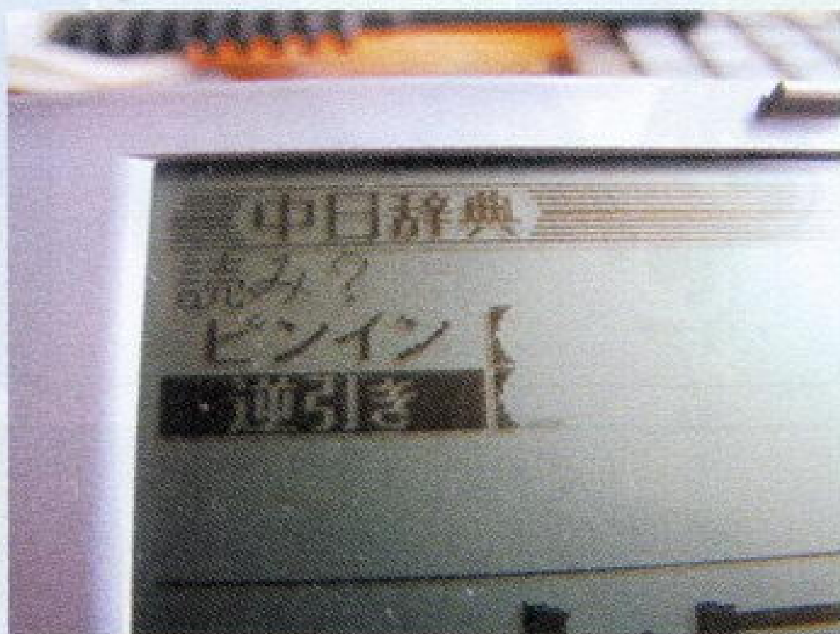
接下来介绍一下两台机收录的字典数。两台机均收录了日本小学馆（出版社的名字）所出版的约有8.5万个词汇的《日中辞典》和约有8.3万个词汇的





《中日辞典》，在中日－日中互译的功能上所查出的单词结果是完全一样的。另外还同时收录了岩波书店出版的词汇量达23万的《广辞苑（第五版）》（这是用日语解释日语的字典，相当于中国的《现代汉语辞典》）和学研社出版的《汉字源》。再加上两本日英－英日辞典，这两个小小的机器可以说是包含了"日中－中日－日英－英日－日日"互译的超强辞典功能。在这个基础上，SEIKO的SR－T5030还追加了英英辞典和日语外来语辞典，真是厉害。另外CASIO收录了约有2300个例句的《中国语自由自在》，SEIKO则收录了约有5000个例句的《中国语一句话辞典》，两本书各有特色，里面均是日常生活上的简单会话，初学者看看还是蛮不错的。

接下来对比一下两台机的中日－日中查询功能。在中日查询方面，SR－T5030和XD－R7300都是使用拼音输入中文，所不同的是SEIKO的中文输入还支持拼音的四声。（SEIKO在宣传上就已经特别强调这点）比如查询"妈"字，在CASIO的机上输入"ma"再按翻页键大概十多下才能找到"妈"字，而SEIKO只需输入"ma"后再按"四声"键后便马上就可以看到"妈"字了。另外，两台电子辞典还支持部首查字法等等，因为篇幅有限就不详细介绍了。在日中查询方面，两台机都是使用罗马字输入法，例如查"食べる"就必须输入"taberu"，换句话说如果不知道读音就查不到了，如果知道读音但不会使用罗马字输入法，那么SEIKO就不适合你了。而CASIO则支持假名输入法，就是1至10的数字键分别对应"あ"行、"か"行直到"わ"行的假名，玩过日本手机输入法的朋友应该很容易上手。



另外两台机还有方便查询的功能，CASIO的日中－中日辞典里都支持"逆引き"反查询功能，可以从单词的最后一个字反过来查询，比如输入一个"い"，就可以查到"あい"，在只记得单词尾不记得词首的情况下尤为实用。SEIKO在这方面做得更好，支持"？"和"＊"的含糊查询，比如输入"わ？る"，就可以查出"わかる"和"わける"等多个以"わ"和"る"为词头和词尾的的单词，如果是用"＊"号查询的话，就可以查询缺了一个或多个假名的单词（怀念当年的DOS啊），非常方便。查询单词的结果中如果有不懂的单词的话，两台机都可以使用ジャンプ（JUMP）键跳到其他的日中、中日、日英、英日、日日辞典里面继续查询。其他还有单词本和查询单词历史记录等功能，方便日语学习。为了照顾视力不佳的用户（不是我），两台机均可以调整文字大小，可谓体贴周到。



通过我乱七八糟的介绍和对比，估计大家对这两台机都有一定的认识了吧？（或者是更加糊涂了）玩家看了后是否有种想买的冲动？在这之前，我要提醒各位的是，学习日语一年以下或者完全没有日语基础的玩家都不推荐购买，因为没有日语基础，连一句话中哪个是单词是助词都不能分辨，那么买了后也不懂得如何查找。另外动词、形容词也只能查到其原型，"食べられる"或者"おいしかった"之类变形（又称活用）后的动词和形容词，如果不能判断其原形的话，更是查不出其意思了。要说到如何在这两台机选择的话，笔者更喜欢SEIKO。因为它所特有的"中文拼音四声输入"和"？、＊号模糊查询"这两个强大功能，使查询更为方便，但CASIO的操作方面要比SEIKO更简单些。当然，我购买两台机的时间都不长，还有别的功能尚未发掘出来，如果各位有什么不懂的地方或者想与我交流心得的话，随时欢迎发邮件给我（dboy@animeplay.com），我也希望通过这个机会结识各地的日语爱好者一起学习。

最后，让我在这里大喊一句上大学前我鼓励自己学习的口号："为了游戏和动漫，努力学习日语。"各位，为自己而努力才是最值得的！（当然，对父母肯定要说"为了中国加入WTO后的发展而学日语啦！）



李逵与李鬼？PS2手柄的识别

多哥你好：

偶在一个月前买了台PS2，JS告诉我绝对是原装的，可是我的手柄才用没一个月就坏了，我拿到当地的修理店BOSS处修理，BOSS把手柄拆开后告诉我这是组装劣质的手柄，没办法修了。我当场晕死，我哭啊！才买的啊！请多哥告诉我怎么从外观上看是不是原装！请多哥务必回答啊！我不想再被骗了。（余韬）

多边形：对阁下的遭遇深表同情。对于鉴别手柄的真假，记得以前也提到过，这里再简单说一下。同一地区的游戏店里主机价格差一般都非常小，如果差价过50块，那你就要注意配件周边方面是不是被动了手脚。如果是单独购买手柄，无特殊爱好的玩家大都会选择DS2的黑色手柄。现在国内可以买到的这类原装手柄九成是MADE IN CHINA，所以可别外行地认为“中国制造”就有问题。外观方面，如果能有一个原装手柄对照的话，你会发现组装货的做工较为粗糙，特别是球型摇杆差别名显，方向键和功能键的按动感觉较为生硬或是过软，不像原装手柄的按键感觉那么柔和，且键的缝隙较大，SELECT和START键使用的橡胶质地也比较差，手柄表面的银色小点过于明显或太少都有问题（仔细观察就会发现原装手柄并不是纯黑的，上面有一些小银点）。组装手柄其实有很多破绽，一般BOSS已经很少在手柄上做手脚了，只是那些打算近期买主机的朋友还是应该多加小心，被调包的可能性还是有的。虽然损失可能不算大，但买了假货就像吃了只苍蝇，让人有说不出的不爽啊！



多哥，这次你一定要回复啊！

①GBA版的《幻想传说》最后的那个新开发的莫利亚坑道里，有一种很小且头上有一根刺的敌人，只要一碰它就会被打死。请问如何对付？还有最底层的冥界精灵怎么打？

②最近，我买了GP超霸充电宝第三代。请问这种快充1小时能否将电池充满？记得掌机王曾说过一些高档的充电器都有放电功能，那这种充电器是否有放电功能？

③《光明之魂II》里，有的浮空物为什么用爆弹炸不到？（黄跃猛）

多边形：①这种敌人在SFC版中只能打掉HP，但却是打不死的。在GBA版中这种怪物和PS版一样是“不死生物”，所以玩家见到它就只能逃之夭夭了。而冥王的打法在87期的研究中心已经详细说明，这里就不再重复了。

②星夜用的正是这种充电器，他试用的结果是快充1小时是可以将电池充满的，但这种充电宝并没有放电功能。

③那种浮空物不是用爆弹炸的，而是要在联机模式下用SHINING FORCE来打。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

我想请问一下英俊潇洒、风流倜傥、玉树临风、中国历史五千年以来所有褒义词都可以形容的多哥您：《三国志战记2》最高是否是16连击？最高DAMAGE是不是99999？军团10个人，第一人连击6次，其他9人每人1击再加友好攻击1个，（如莫逆援护）再高我打不出来了。（李彦瀛）

多边形：看来你对《三国志战记2》还是满精通的。16连击的确是已知的最高连击数，而最大伤害值的上限也正是99999。（你所说的那种连击方法也是比较科学的。）

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形大哥你一定一定一定要帮我啊，我在打《星海3》时被一个问题所困扰，那就是怎样使用纹章术，也就是魔法，我已打了十多个小时了但一次都没用过，第76期的攻略也没详细说过，可能是我太笨了，BATTLE时按○、×键只发出剑技而已，这到底是怎么回事啊，希望多边形大哥能尽快给我一个答复，如果要付钱我也一定支付。（四川 张霁）

多边形：《星海3》不同于前作，其中的纹章术几乎为女主角专用的，只有她会随等级提高而习得高阶段的魔法，而其他人只能通过特殊道具来取得最基本的攻击或回复魔法。从实用性方面来讲也就是回复魔法还有点用，基础的攻击魔法在中后期完全派不上用场，而且整个游戏过程中这样的特殊道具还非常稀少。魔法不是按键使用的，需要按△键调出菜单进行选择。另外，女主角的几个最强纹章术都要在隐藏迷宫中才能得到，并且这几项魔法是要装在技上才能使用的。还有，问题小卖部是非盈利机构，各位读者只要付出一点精神支持就可以了。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥：你好，一个简单的问题，《WE7》里有巴蒂吗？有的话，请一定要告诉我他在哪里。（dickrockroll）

多边形：果然是个简单的问题，巴蒂不在阿根廷国家队，而是在国际米兰俱乐部队。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥好：

在下是GBA玩家，我的GBA是去年10月买的，由于经常玩动作游戏按键次数比较多，所以现在十字键和AB键都不是那么挺了，按下去要很长时间才能复位。小弟最近在修炼《太空频道5》，有时要频繁快速地按键。但我的键反应不过来。请多哥告诉小弟让按键恢复以前样子的方法啊！多谢！（炒饭：城城）

多边形：按键能够反复弹起是因为装有特制导电胶的缘故，而导电胶在长期或高强度使用后会发生失灵的现象，这其实与金属疲劳是一个道理。导电胶本身是“低值易耗品”，坏了的话就换吧，反正也就十几二十块的，也不必太在乎。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

万能的多哥：

工作辛苦了，小弟为了成为超级油炒饭，打算购入PS2一台，在此有两个问题想请教：

①前段时间有小道消息说PS2日版机读盘能力不如美版，是否真有此事？（偶认为假的，但不放心）

②大陆版PS2到底是什么时候出？是不是还要等1年？（如热锅上蚂蚁般焦急的无尽の华尔兹）

多边形：①你自己都说是小道消息了，那可信度又能有几成呢？还是不要自己吓自己的好。

②关于大陆版PS2其实我们等得也很心焦，毕竟这对于中国的广大TV游戏玩家来说是一件大事。只是现有的情报实在是相当有限，估计今年之内SONY方面就会有确实的行动了。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边哥好：我是第一次来信，想问您几个问题。

①PSP要在何时才会发售，它的价格可能是多少，您认为性价比如何？②《鬼武者2》里在哪能赚到钱啊，我都快成“穷鬼者”了？③PS2上会推出《寄生前夜》的续作吗？我是女主人公的忠实FAN，多哥你觉得有这可能吗？

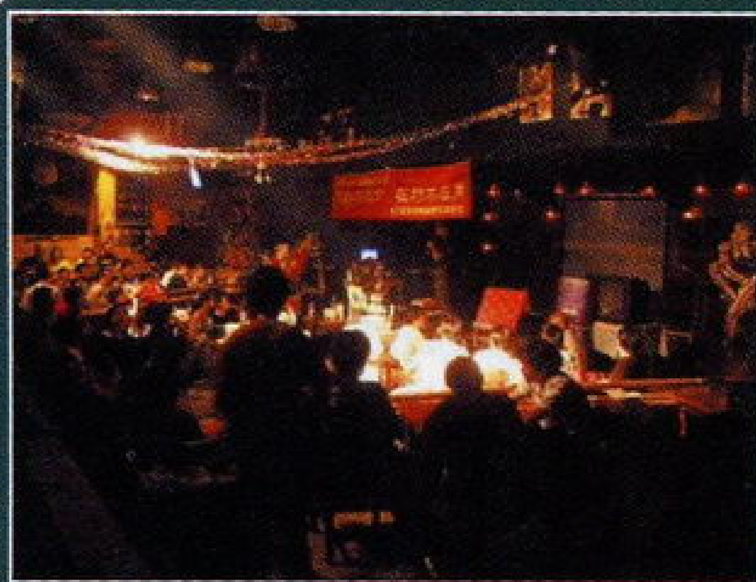
多边形：①据说PSP会在2004年底发售，价格嘛，就比较难猜了。因为如果SONY要进军掌机市场就不能不面临掌机王者GBA的压力，GBA的价格相对稳定，且应该还有小幅降价的可能，如果PSP发售价格过高，就少了些竞争力，过低则与SONY一向的品牌概念不符，也不利于日后的长期竞争，另外还要考虑GBA后续机种的问题，所以对PSP的价格我也不敢枉加猜测。性能方面如果能和宣传的相差无几的话，那可以说是掌机机能的一次重大革命，可以想象用掌机玩PS名作是多么让人兴奋的事啊！如果首发价格在1800元以下，我个人还是可以接受的。②在第二次来到岐阜城时，就可以在上山的路上反复进出版面来砍杀杂兵，此时赚钱会较快。③SQUARE ENIX成立以来，开发计划有很多，原创作品与续作都有，想必就快轮到《寄生前夜》系列”了吧？毕竟该系列人气不俗，出续作的可能性还是很高的。





北京VF联盟成立侧记

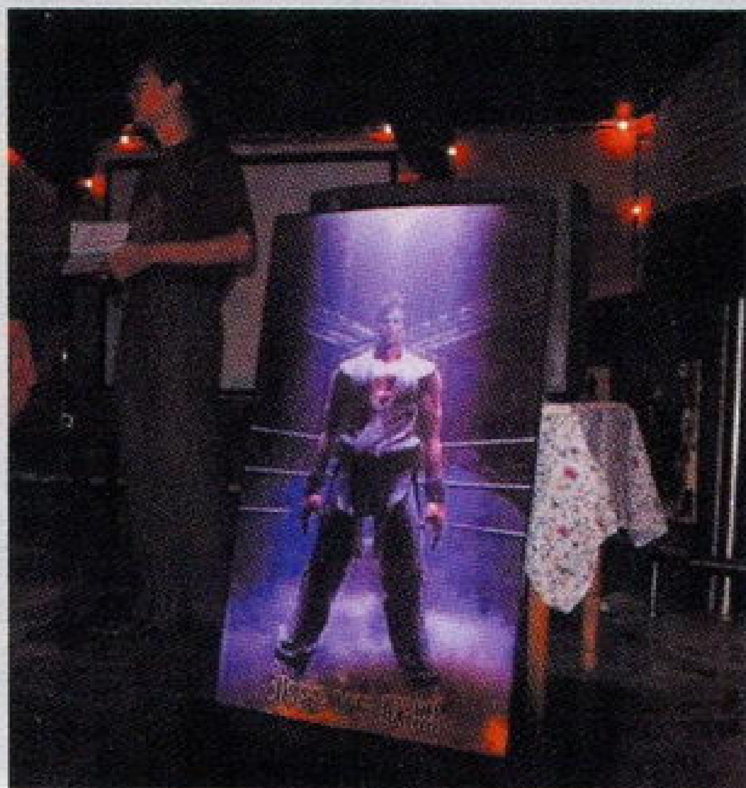




胜负师语：在前几期的UCG及Gamehalo中，我们花了较大篇幅报道了北京VF王座争霸战，而此后北京VF玩家并没有像某些人想象中的那样因为比赛的结束而人走茶凉，他们又有了新的目标、新的志向。在silence等几位北京VF骨干的组织和带领下，筹划已久的"北京VF联盟"终于在8月23日正式成立。北京众多VF玩家也终于告别了散兵游勇的小团体时代，将逐渐融入地区联盟的大家庭。这样的游戏民间组织在日本并不少见，但在中国却如凤毛麟角，希望这开的是一个好头，能给不同地区热爱游戏的玩家一些有益的启示。下面是由silence亲自撰写的《北京VF联盟成立侧记》，从熟悉的笔触中不难看出一个斗士的浪漫情怀。

2003年8月23日。

北京东单，拥挤的车辆和熙攘的人群勾勒出闹市繁华的条条银线。



这里是一家电影院，四方涌来的男男女女正分享着屏幕上的云烟过眼和悲欢离合。而在底楼大厅的酒吧里，却聚集着一批年龄相仿的青年，他们团团围坐在茶几周围，共同等待着一个重要时刻的来临……

主持人的发言拉开了这堂渺小庆典的序幕，在北京VFer成员之一EKEN奏起的理查·马克斯《在此等候》的旋律里，台下近百双眼睛一同散发着贮藏已久的热力。

2002年4月28日，北京大学医学部时缘餐厅二楼，聚起了24名斗士。他们以摇杆和手柄为媒介，在紧张的比赛中道尽对《VF》这款格斗游戏的热爱，其中甚至有不远千里特意从上海赶来北京参加比赛的求道者。这场比赛原本只是喜爱VF的主办者一次心血来潮的举动，但谁也没有想到，这场不具备任何规模和权威性可言的比赛却成为了一个开端。由此开始，北京的VFer逐渐聚拢到一起，他们办了5次较具规模的比赛，他们开展起了国内第一个长期的格斗游戏联赛，他们组团去中国的街机圣地——上海修行，他们甚至创造出了民间第一个格斗游戏的称号头衔……



琴音悠扬不断，刚从日本归来的北京VFer另一成员7号，又把大家带入到VF圣地日本的见闻中去。虽然他谈的是所有格斗游戏爱好者向往的地方，但是他身穿的新撰组道服上那大大的"诚"字，却更像是为了这帮在格斗游戏里痴愚求索的玩家所作的一个记号。正是有了这个"诚"字，才能汇聚起那么多的同道来一起建造自己的家，也正是有了这个"诚"字，感动了不少媒体，其中更有《游戏机实用技术》编辑在千里之外致电传达的祝福。



接下来走上台的是知名的游戏撰稿人小孔，她拨动琴弦，用小提琴将到场的观众一同带入到《莎木》的世界里。《江清日抱花歌》婉转倾诉着所有的北京《VF》故事。绵绵不尽的曲调和之后播放的40分钟北京VF回顾录像连成一片，将所有人拉回到过去16个月间每一声欢笑和每一刻艰难片断中。

由于街机环境不好，北京的竞技游戏氛围一直大大落后于上海以及其他一些发达城市。当《VF4 EVO》已经被上海玩家所熟悉的时候，北京的VFer却仍然只能用摇杆或手柄在即将被淘汰的《VF4》里寻找快乐。3月的某个晚上，北京VF聊天群组里，充满了怨言和宣泄。在PS2版《VF4 EVO》发售前夕，这些年轻人终于承受不住漫长等待的煎熬，怨愤自己为什么要比上海的玩家晚半年才能玩上这款格斗巨作。很显然，那一晚许多人都已经喝醉，情感的宣泄使得他们在几天之后真正拿到盼望已久的游戏时，却显得不那么激动兴奋了。

类似这样的烦恼还有很多，练习时遇到的瓶颈、外人的不理解甚至谣言中伤、同道之间的误会与矛盾……也许是因为理解这帮玩家的痴心，另一位撰稿人HANSIR送上的相声似是为了清洗这个集体曾有的疲惫和困惑。

在台下所有人的掌声中，北京VF联盟几个部门的工作人员一一上台。成立之后的北京VF联盟将分为秘书部、会刊部、网页部、影像媒体部、外联部以及财政部几个"部门"。他们将要制作VF会刊、国内外的VF比赛光盘、专属的VF网站，他们一心想团结国内所有的同道，将民间竞技游戏活动推向一个高潮。



北京高手Big Monster挥毫快书，为即将成立的北京VF联盟（BeiJing Virture Fighter Association，简称BVFA）写下一个"搏"字，代表VF同道以及所有格斗游戏爱好者共同具备的精神。而北京VF第一任"王座"鹰岚高举香槟，将玻璃杯搭就的金字塔慢慢涂上金黄色的乐章随着杯中醇酒的光泽，随着众口一声的倒数，蒙在铜牌上的红布揭开，整个酒吧立刻变成了一个飘满酒香和笑声的乐池。

北京VF联盟宣告成立了！

她没有资格代表什么，但是她走在了国内玩家的前列。

她只是一个启发，一个序章，带动着格斗游戏爱好者走出狭窄的家门，共同创造属于玩家自己的天地和道场。

独自努力的汗水，胜负抉择之后的相视一笑。只有同样流淌着如此热血的人，才能体会到上下求索、日夜修行的快意和豪情；同样也只有将游戏当成生活一部分的真正玩家，才能够理解这类民间游戏团体出现的必然性和意义。

北京VF联盟，欢迎每一个至真至诚的格斗游戏玩家成为知己；北京VF联盟，将在http://www.chinamcse.com/cgi-bin/forums.cgi?forum=2等候每一位同道审视和关注的目光。

这一天，是《VF》诞生10周年的日子。

这一天，永远四位一体的BEYOND在工体吟唱他们20年的光辉岁月。

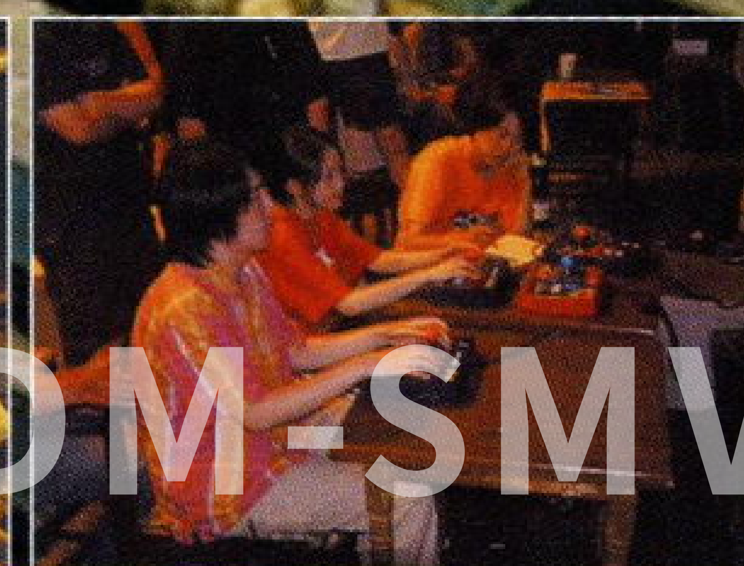
这一天，那么多人共同举起颤抖的手，书写了一个开始，而他们坚信，这束用精神燃放的花，永远也没有枯萎的时候……











邪魔院

主持人：邪魔天使



本期闲聊

古池（ふるいけ）や蛙（かはづ）飛（と）び込（こ）む水（みづ）の音（おと）。（幽幽古水潭，却闻青蛙跳水声）最近头脑中想的老是这句俳句，很想亲身体会一下那种幽静的气氛，特别是现在正值夏季，あ～、暑いわね。现在除了游戏，看信件成了我最大的兴趣，看着可爱的读者们的来信立刻就有了精神；回信时也是异常兴奋，有时还会哼一下自己编的小曲，呵呵，说起来我还是有点音乐细胞的嘛。(^_^)

最近经常与身在日本的同学网上聊天，发现自己的日语水平果然还是まだまだだね（远远不足）。看着猫太与沙罗都报了一级，立刻回想起两年前领到一级证书时的兴奋，在这里祝他们好运吧！

はい、雑談（ざつだん）がここまで、さあ、今回（こんかい）の授業（じゅぎょう）始（はじ）めましょう。（好了，闲聊就到此结束，让我们进入今天的课程吧）

这次我们要讲的是两类动词，一类是カ变动词，一类是サ变动词。什么？两类？是不是太多了啊。No、No、No，不要吓着了，虽说是两类动词但其实カ变动词和サ变动词就两个，一点都不多。

カ变动词

カ变动词只有一个，那就是“来（く）る”，它的活用是不规则活用，与我们之前讲的五段动词和一段动词是有区别的。

词	未然形	连用形	终止形	连体形	假定形	命令形
くる	こ	き	くる	くる	くれ	こい

未然形

未然形是ヵ变动词最特殊的地方，请一定要注意。未然形后续ない表否定，后续よう表示意志、推测或劝诱。例句：あいつには何（なに）かあったんだろう、近頃（ちかごろ）ちっとも来（こ）ないかな。（那家伙是不是出什么事了？怎么最近都没来啊）昨日、来ようと思ったんだけど。（昨天我本来是想来的，但是……）

连用形

连接其他用言。例句：焦（あせ）るな、援軍（えんぐん）がすぐ来ますから。（不要慌，援军马上就来了）まだ来ていないかな、あいつ何すんのよ。（还没来吗，那家伙到底在搞什么飞机啊）

终止形

表示句子终结。例句：もうじき嵐（あらし）がくるよ、気（き）を引（ひ）き締（し）めなさい！（暴风雨马上就要来了，大家小心）

连体形

连接体言。例句：今度来る時、あの剣を持ってきてください。（下次来的时候记得把那把剑带来）



假定形

表示假定情况。例句：君（きみ）が来ればよかったのに。（你来了就好了）あの人（ひと）が来れば、俺（おれ）のところに連（つ）れてこい。（如果那个人来了，就把他带到我这里来）

命令形

例句：さあ、こい！勝負（しょうぶ）しろ！（来吧，一决胜负！）

サ变动词

サ变动词动词只有“する”，很多固有名词，汉语名词，外来语名词以及副词都可以后续する构成动词，起活用按照サ变动词来活用。

词	未然形	连用形	终止形	连体形	假定形	命令形
する	し、せ	し	する	する	すれ	しろ、せよ

未然形

后续ない（表否定）、よう（表推测、意志或劝诱）时用し，后续ぬ（表否定）时用せ。例句：もう二度（にど）とそんなことしないで。（不要再做那样的事了）さあ、油断（ゆだん）せずに行（い）こう。（不要疏忽了。这里的ず是否定助动词ぬ的连用形）

连用形

例句：必（かなら）ず成功（せいこう）します。（一定要成功）何しに行ったのか、あいつ。（那家伙干什么去了）

终止形

例句：その意見（いけん）、私（わたし）が賛成（さんせい）するよ。（我赞成那个意见）



连体形

例句：することが山（やま）ほどたくさんあるね。（要做的事还有很多啊）

假定形

例句：成功すれば、僕（ぼく）は一人前（いちにんまえ）になるぜ！（如果成功的话，我就会出人头地）そうすれば、問題（もんだい）ない。（那么做的话就没有问题）

命令形

例句：早（はや）くしろ（せよ）！もう時間（じかん）がないぞ！（快点干，已经没时间了）正々堂々（せいせいどうどう）勝負しろ（せよ）！（让我们堂堂正正决一胜负吧）

经典游戏台词欣赏

这次我们送上在第四辑《无双通信》中玩家评选人气排名第一的陆逊陆小哥在“真32”中的台词，希望大家喜欢。

无双乱舞时	本気でいきます！（我会认真应战的！）
真无双乱舞时	これでどうだ！（尝尝这招如何！）
报名台词1	では、一勝負（いちしょうぶ）といきましょうか。（好，让我们一决胜负吧！）
报名台词2	あなたが噂（うわさ）の方（かた）ですね。楽（たの）しみましょう。（你就是传说中的那位猛将吧，让我们痛快地打一场吧！）
报名台词3	私の双剣（そうけん）、あなたにかわせますかね。（你能躲过我的双剑吗？）
撤退台词1	噂以上（いじょう）の腕前（うでまえ）ですね。（真是比传说中的还要厉害。）
撤退台词2	しまった、腕を……ここは退却（たいきゃく）ですね。（糟了，我的手腕……看来只好撤退了。）
撤退台词3	こんなすごい方がいるとは……　（没想到居然有这么厉害的一个人……）
死亡台词	困ったな、まだ死ぬわけには行かないのに……（真是的，我还不应该死啊……）
战斗开始1	新手（あらて）ですね。（生力军吗？）
战斗开始2	合流（ごうりゅう）されましたか。（敌军合流了吗？）
战斗开始3	手強（てごわ）いぞ、心（こころ）してかかれ！（敌人真强啊，大家打起精神来！）
战斗开始4	深追（ふかお）いはなりません、友軍（ゆうぐん）を待（ま）ちます。（不要追了，等待友军！）
战斗开始5	手強いですね。（敌人真强啊。）
战斗开始6	我（わ）が軍が抜かせませんよ！（别想打倒我军！）
战斗开始7	一気（いっき）に押（お）しつぶします！（一口气打败敌军！）
战斗开始8	我が軍の強（つよ）さ、見（み）せてやりなさい！（让你们看看我军的厉害！）
敌部队击破	私たちも遅（おく）れを取（と）るわけにいけません！（我们也不能落后了！）
50人K.O1	お見事（みごと）です。（真是太棒了！）
50人K.O2	噂以上の猛将（もうしょう）ですね。（比传说中的还勇猛！）
自军苦战1	援軍が来るまで耐（た）えるのです。（在援军到来之前顶住！）
自军苦战2	このままではいけませんね。（这样下去可不行啊……）
自军苦战3	抑（おさえ）えきれそうもないですね。（挡不住了吗……）
自军苦战4	これまでですか。（到此为止了吗……）
自军苦战5	援軍が期待（きたい）できませんか。（难道不能期待援军了吗……）
自军苦战6	覚悟（かくご）を決（き）めましょう。（看来是该有所觉悟了……）
孤立（总大将）	危険です。ご自重（じちょう）ください！（危险，请小心！）
敌武将击破	敵将（てきしょう）！討（う）ち取（と）りました！（击败敌将！）

日语Q&A

Q：いい和よい有什么区别？

A：这两个单词的意思都是“好”，在后续体言作定语的时候，它们是没有区别的。不过后续否定助动词和动词的时候我们往往用的是よい的未然形和连用形，很少看到いくない、いく頑張りました这种说法。不过虽说いくない、いく頑張りました这种说法很少见，但并不表示没有，所以看到了也不必惊讶，更不要认为它是错误的说法。





SOUL按：上期电玩太郎去美国的见闻录《我在美国的日子》是不是让大家感觉似乎亲身体验了一次美国之旅？去过了美国，这次电玩太郎又将带大家日本。与去美国一样，电玩太郎这次仍然是因为游戏展的缘故而动身的。

太郎在日本的三大难忘事

每逢有大型的游戏展，笔者总是理所当然地成为前往报道的一员，不是自己享有什么特殊地位，而是本身这属于苦差，因此很多时候其他人根本不会想去，加上论经验在本公司也真的无人比自己足，结果每次只好由笔者亲自上阵。

游戏展的苦痛

去游戏展是很惨的，虽然可以第一时间试玩新游戏或是到日本购物，但以工作观点来看，真是有苦自己知，笔者很多时候出发前都得先处理好手上原有的工作，再额外加上游戏展报道的稿子，这真是火上加油啊。而且在游戏展当日，还得一大早起床，记得有一次日本气温极低，大约只有9度左右，那天又睡眠不足，要一大早出门真是惨过杀头。

而展览开始之日只是恶梦的序幕，因为要一早计划好往哪些重要的展区拍摄，从早上起便一直跑来跑去，有时忙得连中午饭也忘记吃，因为展会虽然有3天，但赶稿出书却靠的是第一天，当真走到双腿发软。

在下午五时拍摄完后，通常会草草吃过晚饭。(多数是在便利店买便当，自己觉得颇美味)，然后又开始搏杀，也就是开始将游戏展内所见写出来，一来要记下场中所见的事，更要在短时间内选出拍摄的照片及捕捉到的录影带画面。但即使如此还是无法尽录内容。因为很多时候同时在不同的展位有不同的活动，除非真是一名记者负责一个展位，否则无法完全报道。而且在执笔的时候，一时间忘了写A厂的某个游戏，一时间又忘了B厂的某活动，更可能突然记起某厂忘了写，而时间就这样慢慢溜走。有一次传送资料回港时常中断，但是自己又极度疲劳，每睡一会香港的同事就会打一次电话过来，简直与虐待无分别。

第一件难忘事

上面所说的其实和笔者想谈的日本三大难忘事无关，但事情的发生时间都是游戏展时，而且有关者都是同一个人。

第一件事也有3年以上了，记得那时我和A君一起在新宿的某旅店内住宿，由于是在游戏展举行前，所以大家仍然很轻松，加上住在歌舞伎町附近，于是晚上就决定往——不是风月场所，而是想到新宿JOYPOLIS去，岂料当天不巧HUDSON包下整个场子举行派对，结果两人很无趣地离开。

当时夜已是很深，除了夜店外都已关门，两个傻佬惟有回酒店，笔者对于日本的路其实仍很陌生，心想A君来日不下30次，应该不会走错路，谁知竟然还是走错了，走了一个多小时仍没有找到酒店，笔者那时已不断地抱怨（因为脚很痛），A君就只有不停赔不是，结果至凌晨才回到住处。

第二件难忘事

第二件事则是机场异闻录。记得那天已经完成了一切工作，并且是回程的日子，由于是下午6时航机，所以A君就带笔者到秋叶原买街机基板，笔者自己一向都对时间很谨慎，知道飞机不会等人，所以每次均提早一个多小时到机场。不过当天A君却不注意时间，笔者多次提醒他是时候走了，但他却说他自己有经验，有办法赶及，笔者说不过他，亦心想他有一定的把握，也就不再多言。



▲日本电器街秋叶原

终于到了2时，A君才肯走，两人先到储物柜整理行李，然后再带着行李前往机场巴士，可是刚好错过了一班车，由于进机场也得1个小时，还要CHECK IN（检查）及过关，肯定会赶不上，于是A君毅然决定改乘SKYLINER（快速电车的一种），不过相差的时间也好不了多少，终于气急败坏地跑到机场柜台，向负责的人员说明情况，她便很快为我们办好登机手续，那时当然不会再有行李寄仓。

然后工作人员便请我们尽快入闸，而且也通知了禁区内的工作人员，在我们办好离境手续后，两名空中小姐便为我们引路，甚至一起向着登机闸口奔跑，最后两人终于成功赶及飞机。因为全机人都在等候我们，又拖着所有行李，那时真是狼狈不堪，甚至不敢看其他乘客的样子，急急依空中小姐指示放好行李坐下。而在这事件中笔者很感激那些机场人员，尤其是看着她们与我们一起奔向登机闸口，看起来比我们还紧张呢。

第三件难忘事

最后一件难忘事笔者印象最深刻，话说当时公司在日本有一个分部，A君便负责在那里坐镇，由于春季东京游戏展的关系，笔者又早一天乘下午班机到日本，心想A君一定知道我会前往，应该会在分公司内等待，甚至连他在日本的手提电话号码也忘了抄下。

那一天下着不大不小的雨，到公司附近已是晚上，手上除了笨重的行李以外，连雨伞也没有，不过公司距离车站不远，淋一点雨倒无所谓。笔者走到公司租作办公室的住户时心中打了个突，因为里面没有灯光，显然没有人在，笔者还怕对方是睡着了，于是将门铃按了又按，但结果当然是没有人回应。

这时想到致电给对方，可是又没有他的手机号码，于是立即致电回港询问，不巧手上没有零钱，幸好日本自动贩卖机多得是，只要买罐饮料便可解决。由于下着雨，又不放心把行李放在门外，只好大老远拖着它走到能打国际电话的电话亭致电回公司，好不容易终于得到A君的号码，便立即打电话给对方。

A君接到电话后笔者向他说明情况，对方却反问笔者难道不知道信箱内有钥匙？事实上笔者连怎样开信箱都不清楚，于是A君很有条理地告诉我开启的方法，更说他有事要办，会很晚才回来。

笔者心想这次应该没事了，于是又拖着行李到公司楼下开信箱，岂料A君所说在信箱内的钥匙完全找不到，更令笔者做出后来自认为很是超级蠢的事——笔者竟将信箱关上，然后再重复一次开启的方法，希望这次会有钥匙（说来真丢脸），当然那信箱没有机关，钥匙亦没有神奇地出现。

这时笔者的理智已到了失控的边缘，但还是再拖着行李到电话亭致电给A君，直斥他的不是，对方这才不好意思地说记错了，该钥匙已交给另一人了。而给我的提议便是要笔者等他回来，他说会在45分钟后回来，又让本人先将行李放到电车站的储物柜，还说可以先去吃些东西。

笔者如他所言去做，却发现电车站没有储物柜(事后才知道另一边的车站才有储物柜)，餐厅也在很远的地方，笔者只好回到公司门外的楼梯坐着等候，可是那里的是住宅区，笔者怕被一些出入的住客怀疑自己是什么坏人，所以也战战兢兢，不时还相当寒冷，自己又被雨水弄得一身湿，肚子更是空空如也，在寒意袭体之下真是有一种被人遗弃的感觉，而且随着寒意的增加，内心的怒火也不断提升着。

好不容易，终于等了45分钟，可是A君并没有如期出现，笔者惟有拖着又疲又饥又冻的身体到电话亭，再致电给A君问他现在在哪里，谁知这家伙竟在此时才开始回来，事到如今我已无话可说，只好听天由命。

在一个寒冷的雨夜饿着肚皮等了4个小时，终于看见一辆的士驶近，当车门打开时看见的不是A君，而是一名笔者认识的女士，她就是当时A君的台湾女朋友，她下车后还向我笑着挥手打招呼，至于重色轻友的A君则匆匆走过来将门钥匙交给我，然后他又说还要送女友回酒店，之后又乘的士离去。事后A君告诉我他和女朋友去了趟海边，他的女朋友还称当时看见我的脸色非常难看(这是可想而知的事情)，试问一个人在这种恶劣的情况下还能有什么表情，难道祝他们玩得开心一点吗？

至今这3件在日本遇上的事仍是自己最难忘怀的，而且内容绝无虚假，在执笔之时自己又会和A君一起在日本工作，只盼不会再碰上同样的不幸。

文：纱迦



一骑当千 第一回

上次为大家介绍了为"《真·三国无双》系列"献声的众声优，这是属于官方性质的内容。这次就为大家来点同人性质的东西。今后"一骑当千"的发展方向也是这样，官方与同人并重。在此也欢迎国内同人踊跃投稿，无论是长篇大论式的同人小说，还是简短到只有一两句话的意见建议，统统欢迎！特别欢迎大家对"无双"新作发表意见，我们会把这些意见反馈给光荣的，说不定日后STAFF中的SPECIAL THANKS一项中就有你的名字哦！下期将会为大家介绍"《真·三国无双》系列"的原画师谕访原宽幸，敬请期待！

Email：ucg@ucg.com.cn

在《真·三国无双3》发售前，由青龙俱乐部（《真·三国无双通信》的编者）和日本最大的《真·三国无双》同人网站共同举办了一次调查。此次调查主要是征集创意。不过由于此次调查是非官方举办的非正式调查，而且在调查中也没有提出什么正式要求，因此调查的结果多少有些令人意外，很多玩家是抱着好玩的心态来接受调查的。例如最希望加入的道具是一个名叫锦囊的道具，其效果为装备后最大道具装备数+1！在此我们不得不为日本玩家的恶搞精神脱帽致敬。



此次调查分为三个部分，其中参加人数最多的是"最希望加入哪位角色"一项。大家不妨猜猜第一名是谁呢？在此纱迦就不卖关子了，因为要猜对的难度实在太高了。答案竟然是大名鼎鼎的、南征北战立下无数战功的、在民间留下了无数传说的——赤兔马！虽说人中吕布、马中赤兔，虽说他的主人关羽是武圣，不过能够力压群雄&群芳夺魁确实令人汗颜，果然是一人得道，鸡犬升天啊！更有甚者，有好事者已经替光荣把赤兔马的无双模式给想好了。（由于调查是在《真·三国无双3》发售前进行的，因此无双模式依然采用二代的七关制。）

赤兔传 无双模式第一关 洛阳之战 丁原军 VS 董卓军

剧情：董卓欲废少帝，文武百官中惟有丁原不服。丁原的义子吕布勇冠三军，董卓不能敌也。李儒献计用赤兔马去收买吕布，令吕布背叛了丁原。

赤兔传 无双模式第二关 虎牢关之战 连合军 VS 董卓军

赤兔传 无双模式第三关 下邳之战 曹操军 VS 吕布军

剧情：吕布被曹操和刘备困在下邳城中无法逃出，苦闷之余以毒打自己的部将为乐。无端受到斥责的侯成一怒之下将赤兔马盗走，令吕布实力大减，最后在白门楼上束手就擒。

赤兔传 无双模式第四关 官渡之战 曹操军 VS 袁绍军

赤兔传 无双模式第五关 赤壁之战 曹操军 VS 连合军

赤兔传 无双模式第六关 麦城之战 连合军 VS 关羽军

赤兔传 无双模式第七关 赤兔千里行 赤兔军 VS 孙坚军

剧情：关羽死后，赤兔马被赐给马忠。赤兔马不甘心落入吴手，决心逃走。于是可歌可泣的赤兔千里行拉开了序幕……

《真·三国无双3 猛将传》中文网站

在日本，基本上每个即将发售的游戏都会有自己的官方网站，这样能够方便关注它的玩家随时掌握游戏的最新情报。只可惜对于国内大部分玩家来说，语言就是最大障碍，因此有没有官方网站，区别并不大。对于精通日语的玩家和小编来说，语言不是问题，不过有时候官方网站还会举办一些预订、抽奖之类的活动，只要参加就会获得不少的实惠。这等好事，我们就没指望了。每每碰到这种情况，纱迦就想：如果每个游戏都有一个全中文的官方网站，那该多好。

没想到这样的好事，竟然落到了广大"无双众"的头上。在台湾光荣的积极争取之下，繁体中文版的《真·三国无双3 猛将传》官方网页已于近日正式开张！和日版一样，网页采用FLASH结构，非常漂亮。除了对游戏进行介绍外，还设有下载专区和讨论区。我想大家玩游戏时一定有一肚子的想法吧，只可惜一来受语言限制，难以完整而清晰地表达出自己的想法；二来游戏公司多在日本，自己的意见难以"上达天听"。现在就有机会了！不过也许是因为刚刚开张的缘故，讨论区还比较冷清，而且网页的更新速度也不如日版快……

啊，扯了这么多，竟然还没把最重要的信息透露给大家，真是该打。繁体中文版《真·三国无双3 猛将传》的网址是：

http://gamecity.koei.com.tw/products/products/ee/new/smusou3m/index.htm

获得第3名的是曹丕。不用说，自然是他的夫人甄氏为他博得了太多的票数，谁也不忍心看到甄女王的老公是一位大众脸吧？可惜一直到《真·三国无双3 猛将传》，曹丕也还是一位大众脸。看来只有等到四代，曹丕才有机会翻身了。想想二代的周泰、曹仁，小曹你要忍啊！

获得第9名的是蔡文姬（蔡琰）。如果说在下一代中会加入一位女性角色，我想蔡姐姐的希望无疑是最高的。毕竟她在历史上也是非常有名的，而且在《决战Ⅱ》中的表现也相当抢眼。武器就拿琵琶好了，无双乱舞就是18连击——《胡茄十八拍》嘛！

传说中要加入三代的东吴军师鲁肃和西凉大将庞德，此次只分别获得了第37名和第41名，排名尚不如严白虎（第17名）高。严白虎这种小角色在中国没有知名度，但在日本就不同了，他简直就是三国时代人渣的代名词。这，当然就要归功于在日本流行的各种稀奇古怪的关于三国的小说了。


▲阿斗＝无双60秒？

刘禅在日本也具有颇高的人气，此次排名第22名。很多日本玩家一想起刘禅，就立刻想到了他与黄皓的恋情，真是令人狂汗不止。不过刘禅终于还是加入了《真·三国无双3》，虽然只是以道具的身分加入的……不过60秒钟的无双确实是相当惬意啊，刘禅这下子可真是人气爆涨了，看来下代是要铁定加入了。

有刘禅，就自然少了与他不相伯仲的汉献帝。汉献帝此番只排名第67名，不过有位日本玩家提出的汉献帝加入方法却是创意十足。

在入门级难度下蜀国全部武将阵亡一遍，就会出现隐藏角色刘禅；
在入门级难度下吴国全部武将阵亡一遍，就会出现隐藏角色孙皓；
在入门级难度下魏国全部武将阵亡一遍，就会出现隐藏角色曹髦；
在入门级难度下他国全部武将阵亡一遍，就会出现隐藏角色汉献帝。

接下来是一些比较离谱的角色：

第13名：美三娘（《决战Ⅱ》的角色，身材和武艺一样有名）。
第29名：荀郁（《决战Ⅱ》的角色，暗恋曹操的军师）。
第60名：SHIBUSAWA（光荣著名游戏制作人）。
第87名：罗贯中（《三国演义》的作者）。
第112名：陈寿（《三国志》的作者）。



无双周边



近年来，"《真·三国无双》系列"在香港人气暴涨，现在已经摇身一变，成为与"《机战》"、"《WE》"平起平坐的游戏了。为此，借着Xbox版《真·三国无双3》发售的机会，光荣推出了《真·三国无双3》限定版Xbox套装。这个套装除了外形独特外，还附《真·三国无双3》贴纸，外加16位角色的卡片。主机加游戏一起售价为1798元港币，还是不错的。不过要注意的是，只有香港版才有哦！



MOBILE Zone

UCG Express On Mobile Consoles and Games

游戏立方·移动通信游戏园地

文：泰坦

Mobile Zone栏目改版后，将会包含若干小板块，比如现在大家看到的“手机快报”、“移动游戏”和“小知识”。希望为玩家提供一些有实用价值的东西。根据读者意见，将来还会开设问题回答的小板块，如果你是《游戏机实用技术》的忠实读者，在购买移动电话方面遇到什么问题，尽管发邮件来“游戏立方”栏目询问，泰坦会为你一一解答。

手机快报 Console Express

西门子的手机一直以强大的功能和出众的外形而博得消费者的青睐，如今西门子宣布于今年10月推出的一款SX-1型移动电话一时间更是成为媒体的焦点。目前西门子尚未公布这款机器的价格，在被定价吓倒之前，就让我们来抢先看一看这款机器的规格吧！

【型号】	西门子 SX-1
【颜色】	金属蓝，金属银
【网络格式】	GSM900/1800/1900Mhz
【尺寸】	109 × 56 × 19mm
【重量】	大约 110 克
【通话时间】	最长 240 分钟
【待机时间】	最长 300 小时
【上市时间】	预定 2003 年 10 月
【屏幕】	65536 色 TFT 彩色屏幕，176 × 220 象素
【铃声】	Midi 合成铃声
【扩展功能】	蓝牙连接，GPRS 无线上网，内置 MODEM，内置 VGA 数码相机（30万象素），内置24MB动态内存，内置FM收音机，支持MMC扩展，支持JAVA游戏，Symbian操作系统，可选 MPEG4 视频播放软件等等。
【价格】	未知



▲SX-1 这种键位安排实在是匪夷所思，相信很多通用的JAVA游戏的方向操作在这里都会遇到困难吧……

不知道会不会有人因为郑伊健和黎明主演的《双雄》而购入诺基亚的这款6108。这款机器除了手写功能之外，与6100系列机器并无太大差别，价格方面当然也不是太离谱，算是近期值得考虑的机型吧。

【型号】	诺基亚 6108
【颜色】	蓝色，金色和冰红色
【网络格式】	GSM900/1800/1900Mhz
【尺寸】	106 × 46.4 × 26mm
【重量】	大约 98 克
【通话时间】	最长 490 分钟
【待机时间】	最长 410 小时
【上市时间】	2003 年 7 月
【屏幕】	4096 色 STN 彩色屏幕，128 × 128 象素
【铃声】	Midi 合成铃声
【扩展功能】	GPRS 无线上网，内置 MODEM，支持 JAVA 游戏，支持中文手写输入，电子字典功能，可连接专用数码相机，支持多媒体短信息服务，可显示农历，以 POP3/IMAP/SMTP 方式支持电子邮件。
【价格】	2700 元



▲别忘了手写功能在走路的时候比较难用哦。

小知识 Skills

关于手机上网

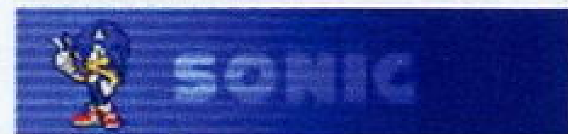
我不知道我们的读者之中有多少购买了可以上网的手机，或者应该有部分读者早将机器的GPRS功能束之高阁了吧。利用目前的WAP网络，我们可以查询新闻、天气预报、航班信息等等，但WAP网络提供的信息往往以短文本的形式传输，这些东西对于大多身为学生的普通玩家而言也许意义不大。时下我们经常提到的GPRS应用应该是下载图片和铃声。本次我以Nokia6610为例来说明一下联网设置：依次选择功能表>服务>设置>修改服务设置，组名可以任意填写，主页也可以任意填写，连接类型需要设置为持续连接，安全保护设置为关闭，传输方式设置为GPRS，接入点为cmwap（注意大小写要一致），IP地址为010.000.000.172，鉴定类别设定为普通，登录类型设定为自动，用户名和密码留空即可。完成以上设置后，你在浏览器中输入图片或铃声所在的http地址即可进行下载。

移动游戏 Mobile Games

索尼克N SONIC N

N-GAGE 发行：SEGA Mobile 类型：ACT 单人







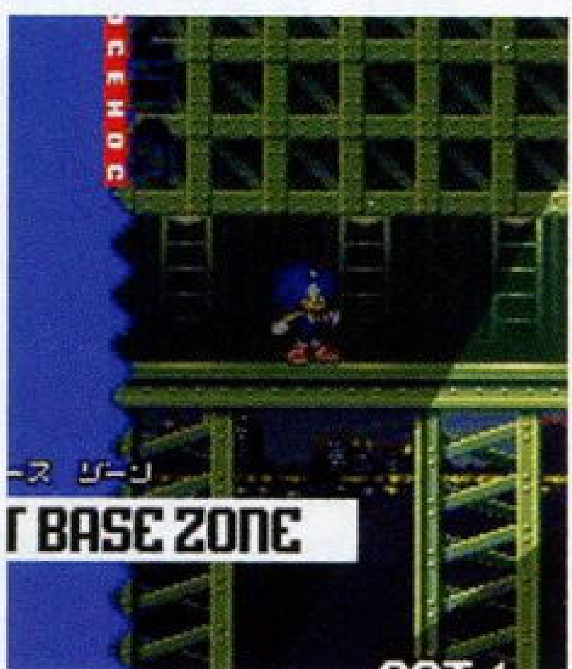
“索尼克系列”制霸全平台的梦想自然少不了N-GAGE这个掌机业界的“异数”。这款游戏的完成度相当高，相信该系列的FANS会对制作小组的态度持肯定看法。当然本作的一部分资源是从GBA移植来的，所以你在游戏中也许会有很多似曾相识的感觉。

首先，你可以从Amy、Tails、Knuckles和Sonic这四名角色中任选一个进行冒险，每名角色都有相应的一套完整的能力系统，不会让你在重复游戏时感到乏味和无聊，而且角色能力对关卡进程有重要的影响，如何根据能力选择角色依旧会成为游戏的乐趣之一。比如Tails可以飞，但它的空中冲刺能力不好，而且速度也没有Sonic来得快。游戏的其他要素，比如搜集戒指和每关BOSS战都与从前的作品风格接近，而本次Dr. Robotnik会成为玩家的主要敌人之一。

N-GAGE的键位设定比较接近游戏机，所以本作的操作感觉还不错，只是偶尔会出现一次若干毫秒的延迟，大约每关出现一次吧，这一点让人感觉很奇怪。







▲纵版屏幕进行横版游戏……这种感觉还真是古怪啊。

画面方面，虽然N-GAGE只有4096色，但精细的分辨率和背光TFT显示方式确实是GBA那种“蹩脚显示器”所不能相比的。N-GAGE上本作的画面表现非常出色，且毫无残象，可以说是2D平台上速度最快的SONIC吧（好像有广告嫌疑？打住！）……





▲游戏的场景非常丰富。

本作的爵士音乐和摇滚乐会随着关卡不同而变化，诸多效果音也制作得似模似样，不过由于大多数音乐移植自GBA的缘故，比起N-Gaga的其他游戏来本作的音效并不是那么出色，但这款游戏玩的毕竟不是音乐，大家就将就一点吧。

如果你是SONIC的爱好者，这款手机上的作品（也许对于N-GAGE而言不这么说也不恰当）一定会让你感到欣慰和满意，毕竟游戏的画面和速度感都非常不错，这才是最重要的。



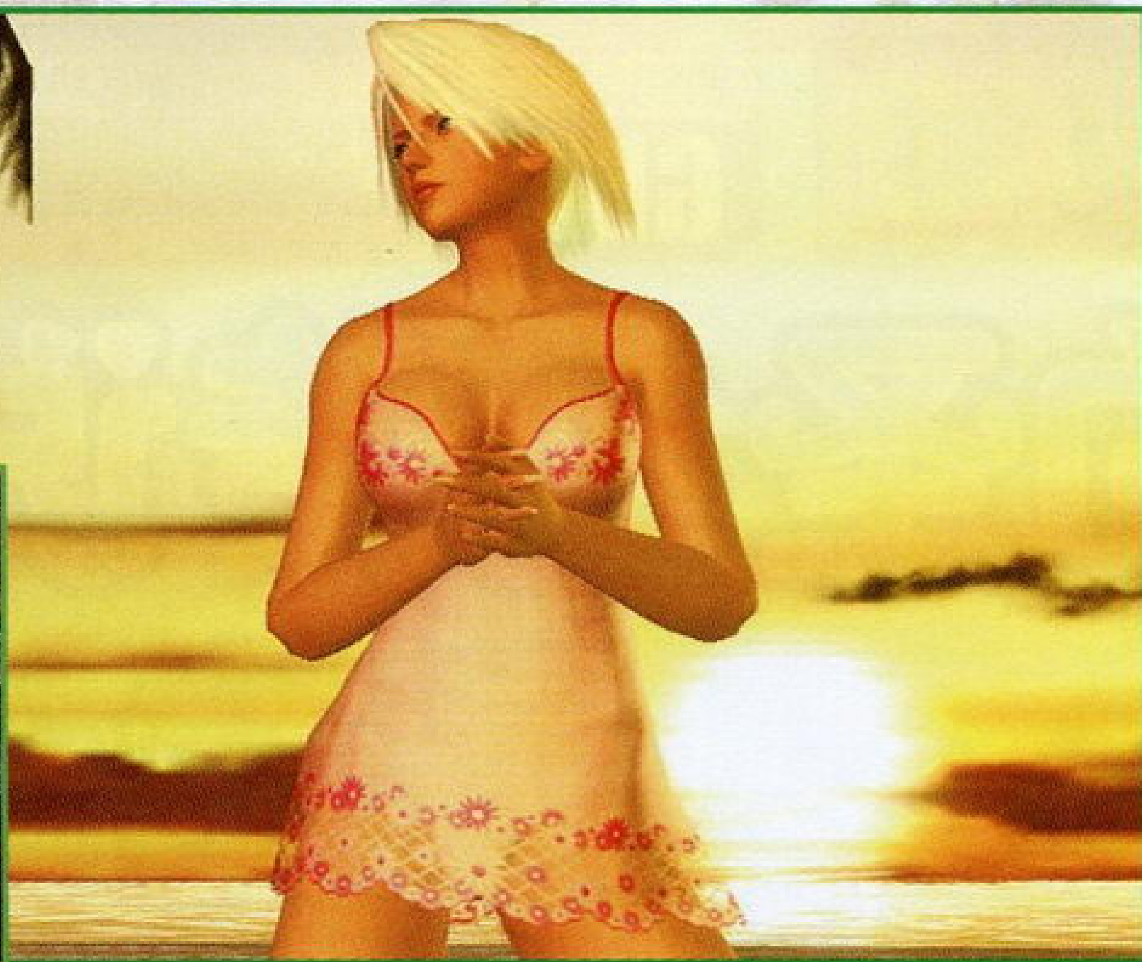






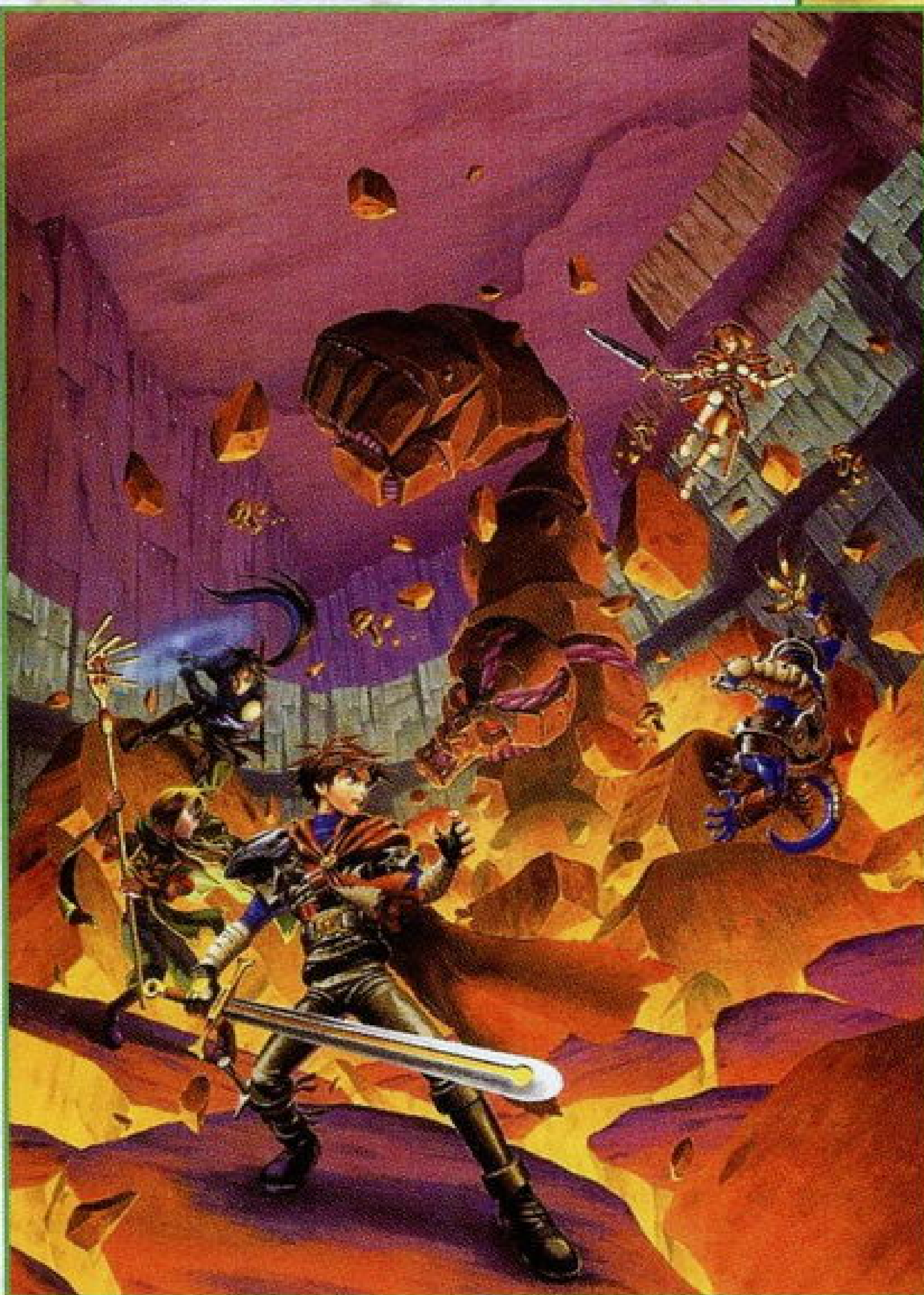
SOUL的秘密花园

上期“秘密花园”还在《游戏·人》第四辑中客串了一回，两页纸的空间放起图来果然舒服多了，不知道有多少读者看过呢？没看过也别担心，杂志中“正统”的“秘密花园”以后肯定会有机会做一些“特大号”的。另外SOUL发现来信与SOUL聊“秘密花园”的人还不够多，大家要支持啊。(\^O^/)



板垣伴信说过以后还会制作很多《DOA》作品，他还真敢“见好不收”啊，呵呵。连续两期放了《死或生 沙滩排球》的截图，不知大家喜欢不。



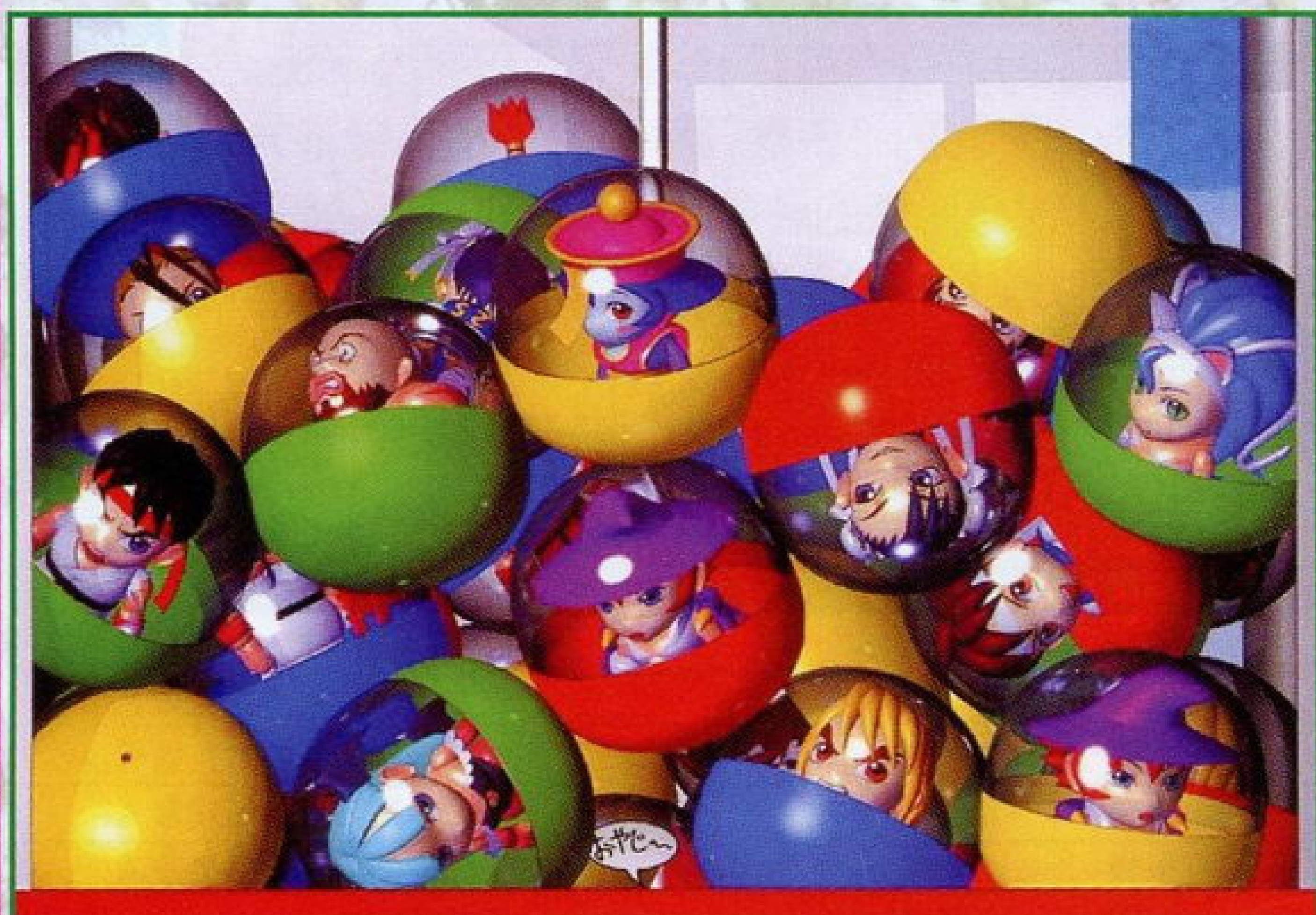


两幅《光明力量Ⅲ》三部曲的插画，再次感慨，《光明力量Ⅲ》的人设可以打95分！到今年8月31日为止，正统“《光明力量》系列”的最近一作《光明力量Ⅲ 剧本3》已经发售整整5年了。可惜当年开发《光明力量Ⅲ》的SONIC公司现在已经成为只为任天堂开发游戏的第二方厂商CAMELOT了。要想像当年制作初代《光明力量 众神遗产》一样集合内藤宽（现在CLIMAX）、高桥兄弟（现在CAMELOT）及玉木美孝（初代的人设，现在《光明之魂》的人设）等人的明星组合可就难了。

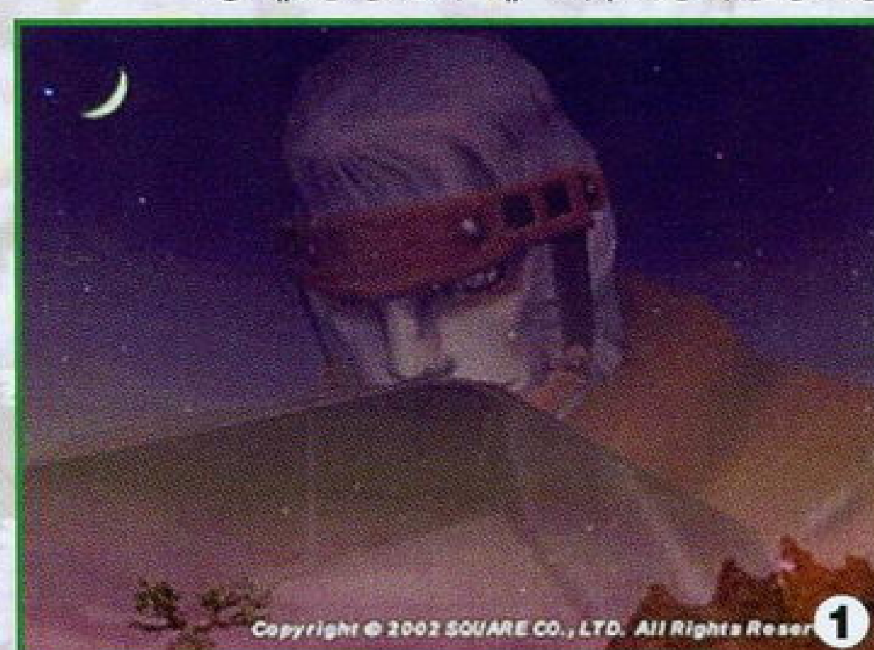




出自NAMCO开发人员之手的两幅插画，完成时间大概是在《灵魂能力》第一作的时候，两幅画的色彩都用得比较淡，看起来很舒服。看左边御剑平四郎那幅馋样，可爱又可怜的小兔竟然还无知地呆在这个危险人物旁边……右边的西格飞可是超人气人物啊，其美形度、沉重的命运及其独特的剑技真的很容易让人对他着迷。关于“《灵魂能力》系列”的优秀我就不多说了，最近《灵魂能力Ⅱ》刚在美国隆重发售，加入了很多新要素，祝愿它能热销！

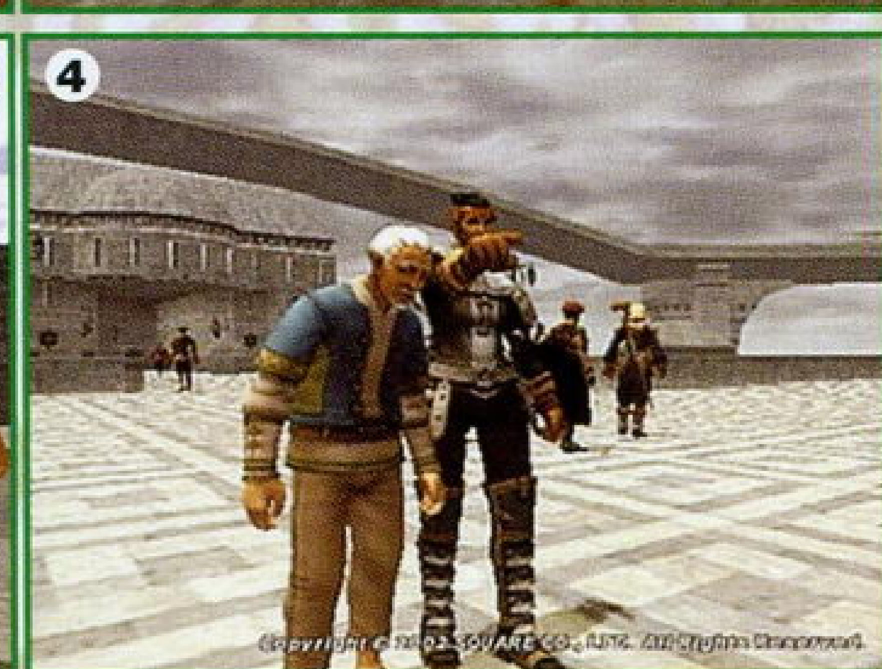


被做成玩具球的各个口袋战士是不是更可爱了呢？这其实是CAPCOM一本宣传册上的插画，至于口袋战士是不是真的被做成这样玩具球来出售就不得而知了。注意画面最下方有个话框，那不是丹的口头禅“OYAJI”吗？（“OYAJI”是日语中“老爸”的发音）可怜的丹，被挤到最下面，不见其人，只闻其声“OYAJI——”。









这里是4幅《FFXI》的有趣截图，由日本玩家在游戏过程中截取的。1.来自天国的问候。《FFXI》的角色在抬头向上看时，画面就会出现半透明效果，这时选上这个有月亮的场面再往上看就出现了这样的效果……是不是很像一些动画片中的场景？2.排队上学的幼儿园小朋友。当初谁也没有想到，《FFXI》中的塔尔塔尔族会这么受欢迎，看看满街可爱的塔尔塔尔族男女老少吧。(这是玩家们故意排队做出来的搞笑场面)3.喜极……而泣？置身于美女丛中，这是梦吗？用袖子擦泪的动作感觉非常搞笑，中间的角色一定是像（T_T）这样的表情了。4.为老人指路。利用NPC及《FFXI》中角色可以做出的动作，造成这个“为老人指路”的场面。



网上流传好莱坞将会开拍真人版《龙珠Z》电影的剧照，目前还没有得到正式情报的确认。《龙珠Z》动画及游戏在欧美红得一塌湖涂后再接着拍电影是可以理解的，但如果不是拍动画而是拍真人电影，那就有些悬了，因为真人很难再现原作气氛的。现在先不管这消息是否属实，这幅剧照中的短笛造型可以称得上是相当不错的，人物外形、眼神、化妆都相当到位，哪怕只是一幅COSPLAY图，那也是值得称赞的。



史上最酷的摇杆之一——《灵魂能力Ⅱ》摇杆。这是配合美版《灵魂能力Ⅱ》美版发售的摇杆，由NAMCO与美国周边商NUBY联合推出，这摇杆不但造型酷得吓人，还相当实用！因为《灵魂能力Ⅱ》在美国也是PS2、Xbox和NGC三机种同时发售，而这款摇杆竟可以无需另外的附加接口就直接连接三大机种！摇杆的售价为39.99美元，相较之日本的其他摇杆，性价比还是蛮高的。

攻略透解

新约圣剑传说	SQUARE ENIX/BROWNIE BROWN		A·RPG
GBA 新约圣剑传说		2003年8月29日	日版
1~2人	自带记忆功能	128M	5800日元
GBA专用联机线			推荐玩家年龄：全年龄

新约圣剑传说 最速破关攻略

文：星夜



原创要素

本作是91年GB上的"《圣剑传说》系列"第一作《FF外传 圣剑传说》的REMARK版，在保持主线流程没有大变的情况下，增添了众多新的要素，使得游戏的耐玩程度大幅增加。下面就来看看有哪些变化吧！



1. 环状菜单

从《圣剑传说2》才开始采用的环状菜单现在已经成为"《圣剑传说》系列"的标志之一，在这次的《新约圣剑传说》中也同样采用了这种设置，使得战斗更加流畅。另外在本作中针对最常见的更换武器和精灵还设置了快捷方式，使用起来相当方便。具体情况是在有战斗时调出环状菜单，此时按L键便会切换到更换武器画面，而按R键则会切换到更换精灵的画面。

2. 女主角路线

在原作中只是作为辅助角色而存在的女主角(Heroine)，在本作中则作为一个独立的路线，通过两位主角的分分合合，从更多的角度来补完了整个剧情。这点上有点类似《星之海洋2》，而值得赞扬的是通过侧重物理和魔法攻击而造成的不同效果，使得两位主角的攻关方式大有差别。除了不少不同剧情之外，即使是共同情节和BOSS战也会有完全不同的处理方式，这样就使得用两位主角来分别完成游戏有着不少新鲜感觉，而不是单纯的重复。

3. 新人物的登场

ニキータ和サボテン是本作中新增加的人物，同时也给游戏带来了不少便利和乐趣。喜欢做买卖的ニキータ这次会给我们很多帮助的，因为他有时候会在迷宫中出现，这对于常用道具的快速消耗是个很好的补充。另外游戏的前期就能够在他那里买到经验值2倍的饰品"ベルのすず"和金钱2倍的饰品"ザル鱼のひとみ"，虽然都要10000G一个，不过效果可是非常明显哦！此外开始不久后从ニキータ处购入的"ポポイの落书き帐"可以随时查看地图、敌人资料、各项解释等等，非常有用。

而仙人掌君（サボテン）则是在PS版的《圣剑传说 玛娜传奇》中首次登场的人气角色，这次在游戏中也有相当作用。在ニキータ处购入"サボテンのもと"之后就能够和它相见了。在生长出来的サボテンハウス中有果树园、强化屋等重要设施，而サボテン君日记也有用处哦！顺便说一下，限定版的《新约圣剑传说》就是同时附送了一个太阳能的仙人掌君。(笑)



4. 能力解说

在状态画面下可以查看人物的各项资料，此时按SELECT还可以看到具体解释，例如称号的具体效果等等。

5. 联机功能

既然是在GBA上重新制作，那么联机功能当然是不可避免的。按开始键后选择第三项即可开始联机，之后可以获得对方传送过来的资料。这些资料之后可以在"ポポイの落书き帐"中查看，此外还会获得特殊道具"アミーゴのフエ"，在战斗时可以召唤出资料中的同伴来给敌人一定伤害，不过每天只能使用一次。

系统详解

武器



游戏中有着9种武器，分属斩、叩、突三种攻击属性，而敌人对这三种属性有着不同的抗性，例如史莱姆斩属性无效、宝箱怪斩突属性无效等等，要灵活针对敌人情况来更换武器。另外战斗中不仅可以获得经验值和金钱，同样武器也会提升等级，随着等级的上升，攻击力也会随之提高。

武器除了普通攻击外，还有各自的combo技和必杀技。combo技在输入上有一定的要求，例如使用剑攻击时，在第一剑快结束的一刻挥出第二剑，这样就形成了combo，类似的还能使出第三剑。不同武器combo攻击效果也不一样，比如剑是纵斩、横斩、跳跃斩，拳套则是拳、脚、升龙拳。(笑）需要注意的是有些武器是没有combo攻击的，例如モーニングスター和弓。

至于必杀技则是每样武器都会有的，具体效果可以参考下表。要发动必杀技就需要靠攻击敌人来增加下方的必杀槽，蓄满之后按住A键蓄力后就可以发动必杀技了。至于攻击敌人时必杀槽的增加量是由使用武器的等级决定的，具体为1+等级/10的整数部分。发动必杀技时如果没有攻击到敌人则必杀槽不变，但如果攻击到了则会马上变会0。另外如果想多次使用必杀技，也可以使用道具"カエルグミ"来使得必杀槽马上增加到满值，这在部分BOSS战中还是比较有用的。

武器	日文名	属性	必杀技	必杀技效果
剑	ソード	斩	突进突き	回旋斩后突进
杖	ロッド	叩	ダンシングロッド	自身为中心的广范围攻击
拳	ナックル	叩	气孔波	类似"波动拳"的直线气功攻击
枪	ランス	突	枪投げ	投枪，可攻击远距离敌人
斧	アックス	斩	トマホーク	飞斧，回旋攻击远处敌人
铁链	フレイル	突	长距离チェインフレイル	远距离攻击
弓	ボウ	突	回转弓	边回旋边发射
镰刀	くさりがま	斩	回转斩り	范围增加的普通攻击
流星锤	モーニングスター	叩	ジャンプアタック	跳跃后的重攻击，范围稍远

另外在地图上有桩类设施时可利用フレイル来越过障碍，这是游戏中非常常用的前进手段。如果是用フレイル的必杀技的话，还可以够上更远处的桩。作为特例，主角是不能装备杖的，相应的，女主角则不能装备剑。

称号



本作中的称号就相当于系列其他作的转职，对应的类型等级达到（或者超过）要求之后就会自动获得新的称号。需要注意的有两点，一是第一次获得称号之后，以后的发展方向就固定了，例如获得"ファイター"称号之后就只能获得战士系的其他职业，而不能转而获得其他系（例如贤者系）的称号。二是每一系的下一称号都存在二择情况，例如获得"ナイト"称号后下一称号就只能选择"ウォーロード"或者"パラディン"；而要转职成"ウェポンマスター"则得先获得基础称号"グラディエーター"。每一系列都有4种究级称号，最少需要LV到36，而其效果也各有千秋，因此最好在游戏一开始就明确自己的发展目标。

英文名	日文名	基础称号	取得条件	效果
Fighter	ファイター	–	战士 LV5	ソード(ロッド)攻击 +5
Knight	ナイト	ファイター	战士 LV10+ 贤者 LV5	ソード(ロッド)攻击 +10，ヒールライト +10
Warload (Warmaiden)	ウォーロード (ウォーメイデン)	ナイト	战士 LV20+ 贤者 LV15	ソード(ロッド)攻击 +20，ヒールライト +40
Paladin	パラディン	ナイト	战士 LV15+ 魔法使い LV10+ 贤者 LV10	ソード(ロッド)攻击 +20，ヒールライト +20，光魔法攻击 +10
Gladiator	グラディエーター (グラディアトリックス)	ファイター	战士 LV10+ ランダム LV5	ソード攻击 +15
Duelist	デュエリスト	グラディエーター	战士 LV25+ ランダム LV10	ソード攻击 +30，暗魔法攻击 +10
Weapon Master	ウェポンマスター	グラディエーター	战士 LV20+ 魔法使い LV5+ ランダム LV10	ソード攻击 +25，火水风土魔法攻击 +15
Grappler	グラップラー	–	モンク LV5	ナックル攻击 +5
Monk	モンク	グラップラー	モンク LV10+ 贤者 LV5	ナックル攻击 +10，ヒールライト +10
Warrior Monk	ウォーリアモンク	モンク	モンク LV20+ 贤者 LV15	ナックル攻击 +20，ヒールライト +40
God Hand	ゴッドハンド	モンク	モンク LV15+ 魔法使い LV10+ 贤者 LV10	ナックル攻击 +20，ヒールライト +20，光魔法攻击 +10
Bashkar	バシュカー	グラップラー	モンク LV10+ ランダム LV5	ナックル攻击 +15
Death Hand	デスハンド	バシュカー	モンク LV25+ ランダム LV10	ナックル攻击 +40
Dervish	デルヴィッシュ	バシュカー	モンク LV20+ 魔法使い LV5+ ランダム LV10	ナックル攻击 +30，月魔法攻击 +10
Magican	マジシャン	–	魔法使い LV5	火水风土魔法攻击 + 5
Sorcerer (Sorceress)	ソーサラー (ソーサレス)	マジシャン	魔法使い LV10+ 贤者 LV5	火水风土魔法攻击 + 10，光魔法攻击 +5
Archmage	アークメイジ	ソーサラー	魔法使い LV20+ 贤者 LV15	火水风土魔法攻击 + 10，光魔法攻击 +10，火水风土魔法防御 + 20，风精灵 8 只风全体攻击
Grand Deviner	グランディヴァイナ	ソーサラー	战士 LV1+ モンク LV1+ 魔法使い LV20 + 贤者 LV10+ シーフ LV3	火水风土魔法攻击 +15，光魔法攻击 +10，火水风土魔法防御 +15，水精灵 8 只水全体攻击
Delphi	デルファー	マジシャン	魔法使い LV10+ ランダム LV5	火水风土魔法攻击 +10，暗魔法攻击 +5
Magus	メイガス	デルファー	魔法使い LV25+ ランダム LV10	火水风土魔法攻击 +30，暗魔法攻击 +10，火精灵 8 只火全体攻击
Runesser	ルーンマスター	デルファー	战士 LV1+ モンク LV1+ 魔法使い LV20+ シーフ LV3+ ランダム LV10	火水风土魔法攻击 +20，暗魔法攻击 +10，火水风土魔法防御 +10，土精灵 8 只土全体攻击
Cleric	クレリック	–	贤者 LV5	ヒールライト + 10
Priest (Priestess)	プリースト (プリーステス)	クレリック	魔法使い LV5+ 贤者 LV10	月火水木风土魔法防御 +5，ヒールライト +20
Bishop	ビショップ	プリースト	魔法使い LV10+ 贤者 LV25	光月火水木风土魔法防御 +10，ヒールライト +20，光魔法攻击 +20，光精灵 8 只光全体攻击
Sage	セージ	プリースト	魔法使い LV10+ 贤者 LV20+ シーフ LV10	光月火水木风土魔法防御 +10，ヒールライト +40，木魔法攻击 +10，木精灵 8 只木全体攻击
Enchanter	エンチャンター (エンチャントレス)	クレリック	贤者 LV10+ ランダム LV5	月火水木风土魔法防御 +10，ヒールライト +10
Dark Shaman (Dark Shamaness)	ダークシャーマン (ダークシャーマネス)	エンチャンター	魔法使い LV10+ 贤者 LV15+ ランダム LV10	暗月火水风土魔法防御 +10，ヒールライト +10，暗魔法攻击 +25，暗精灵 8 只暗全体攻击
Necromance	ネクロマンサー	エンチャンター	魔法使い LV5+ 贤者 LV15+ シーフ LV5+ ランダム LV10	暗月火水木风土魔法防御 +20，ヒールライト +10，魔法攻击 +15，月精灵 8 只月全体攻击
Thief	シーフ	–	シーフ LV5	物理命中 + 5，クリティカル + 5
Ranger	レンジャー	シーフ	贤者 LV5+ シーフ LV10	物理命中 +10，クリティカル +10，ボウ攻击 +5
Rogue	ローグ	レンジャー	贤者 LV15+ シーフ LV20	物理命中 +20，クリティカル +15，ボウ攻击 +10，フレイル攻击 +10
Nomad	ワンダラー	レンジャー	魔法使い LV10+ 贤者 LV10+ シーフ LV20	物理命中 +10，クリティカル +15，ボウ攻击 +20，月木魔法攻击 +10
Ninja	ニンジャ	シーフ	シーフ LV10+ ランダム LV5	物理命中 +5，クリティカル +10，物理回避 +10
Nightblade	ナイトブレード	ニンジャ	シーフ LV25+ ランダム LV10	物理命中 +10，クリティカル +20，物理回避 +10，くさりがま攻击 +20
Ninja Master	ニンジャマスター	ニンジャ	魔法使い LV5+ シーフ LV20+ ランダム LV10	物理命中 +10，クリティカル +20，物理回避 +20，火水风土魔法攻击 +10
Banbanin (Amazons)	バーバリアン (アマゾネス)	–	战士 LV2+ モンク +LV2+ シーフ LV1	ランス攻击 + 5
Aesir (Valkyrie)	イーシャー (ワルキューレ)	バーバリアン	战士 LV4+ モンク LV4+ 魔法 LV2+ 贤者 LV2+ シーフ LV3	ランス攻击 + 10，火水风土魔法防御 + 5
Star Lancer	スターランサー	イーシャー	战士 LV10+ モンク LV8+ 魔法使い LV5 + 贤者 LV7+ シーフ LV5	ランス攻击 +25，火水风土魔法防御 +15
Oden	オーディン (ヴァナディース)	イーシャー	战士 LV8+ モンク LV8+ 魔法 LV7 + 贤者 LV7+ シーフ LV7+ ランダム LV7	ランス攻击力 + 20，火水风土魔法防御 + 10，光魔法攻击 + 10
Rune Knight (Rune Maiden)	ルーンナイト (ルーンメイデン)	バーバリアン	战士 LV10+ モンク LV9+ 魔法使い LV4 + 贤者 LV4+ シーフ LV2+ ランダム LV5	ランス攻击 + 15
Dragon Master	ドラゴンマスター	ルーンナイト	战士 LV8+ モンク LV8+ 魔法使い LV5 + シーフ LV4+ ランダム LV10	ランス攻击力 + 25，火水风土魔法攻击 + 15
Fenrir Knight	フェンリルナイト	ルーンナイト	战士 LV10+ モンク LV10+ シーフ LV5 + ランダム LV10	ランス攻击力 + 30，暗魔法攻击 + 10

精灵



随着游戏的进程，会获得精灵成为同伴，一共有8个。有精灵加入后就可以使用对应的魔法了，装备上精灵，然后按住R键，很快放开为辅助小魔法，消耗MP3点，效果为恢复和强化我方。注意辅助魔法有一个小的范围，如果同伴也在这个范围之内，就会同时获得魔法的效果。如果按住R键稍长时间，就会有精灵出现，此时（或者按住等合适时机）放开R键就会使用攻击魔法，而魔法的属性是和精灵一样的。注意8种魔法属性分为4组互相克制，使用相克魔法攻击能够取得最佳效果，具体克制情况如右表。

光←→暗	
水←→火	
风←→土	
月←→木	

MP的回复可以使用“魔法のクルミ”，此外在游戏开始不久就会学会“座”这个能力，同时按住L和A键就会发动，效果为MP徐徐回复，回复量为每次MP最大值的5%。注意这时候是处于无防备状态的，小心受到敌人的攻击。因为本作中迷宫内敌人是隔一定时间再生的，因此即使打倒全部敌人也不能大意。

名前	属性	MP	效果
ヒールライト	光	3	HP 回复 30+ 光精灵等级
ウィスプ	光	6～	光属性伤害 + 一定几率“魅了”
インビジ	暗	3	听觉怪兽之外的敌人不会袭击
シェイド	暗	6～	暗属性伤害 + 一定几率“暗暗”
パワーアップ	火	3	攻击力增加
サラマンダー	火	6～	火属性伤害 + 一定几率“火ダルマ”
フロートバブル	水	3	视觉怪兽之外的敌人不会袭击
ウンディーネ	水	6～	水属性伤害 + 一定几率“雪ダルマ”
スピードアップ	风	3	SPD 增加
ジン	风	6～	风属性伤害 + 一定几率“マヒ”
マジカルシールド	木	3	魔法のダメージ半减
ドリアード	木	6～	木属性伤害 + 一定几率“眠り”
プロテクト	土	3	防御力增加
ノーム	土	6～	土属性伤害 + 一定几率“石化”
ボディチェンジ	月	3	变身成莫古利，嗅觉怪兽之外的敌人不会袭击
ルナ	月	6～	月属性伤害 + 一定几率“能力低下”

此外装备不同武器使用魔法时轨迹会有很大变化的，具体如下

武器	魔法轨迹 截图
剑	前方近处
杖	自动跟踪
拳	可手动控制
枪	前后同时攻击
斧	8型交叉轨迹
フレイル	较远直线攻击
弓	弓箭轨道攻击
くさりがま	周围一圈攻击
モーニングスター	前方爆裂攻击



另外除了在剧情中获得精灵之外，每个精灵实际上最多可以获得8个，例如用辉石换、在暗之商人处购买等。下面列出8种辉石的入手地点（会看到闪烁的光），得到辉石之后可以去ロリマ　和カズ交换精灵。至于其他精灵入手方法请注意之后的研究。

光の辉石：イシュの町北方的ガラスの砂漠，接近出口的左方地图上，要夜晚才能前去。

暗の辉石：メノス以北，依次按↑→→方向前进，从地图左上的高台处跳到附近地图的高台，画面切换时即可看到。

月の辉石：イシュ 大炮屋，大炮的阴影处。

火の辉石：海底火山，如图。

水の辉石：ガイア出口向湖边前进的路上，宝箱附近。

木の辉石：トップル村大炮屋，画面的左下。



风の辉石：浮游岩の荒野，地下大河入口右下方。

土の辉石：トップル村左方的女神像附近（要チビッコハンマー）

LV UP

本作中LV UP时是可以自己选择提升的等级类型，具体增加数据如下。

类型	HP	MP	POW	DEF	INI	MDF	AGI
战士	7	1	1	2	0	0	1
モンク	8	0	2	1	0	0	1
魔法使い	3	5	0	0	2	1	1
贤者	2	6	0	0	1	2	1
シーフ	5	3	1	1	0	0	2
ランダム	增加值和为8			增加值和为4			

ランダム类型增加的数据是随机的，不过任何情况都会保证和为定值。除了获得称号有必要提升ランダム等级之外，也可以利用随机性来获得非常极端的成长，例如MP+8、POW+4……此外在本作中LV UP也有些特别作用，由于升级时HP、MP会全部恢复，而且升级时可以不马上选择。这样保持升级状态（身上有LV UP的字样）来继续战斗，到了危险关头再利用升级来恢复，这也是常用的战术，甚至可以累积2级或者更多来救急。

小秘密

1.BEST

在宿屋中休息一夜之后，第二天起来身体为BEST状态，并且会显示BEST字样。这样情况下战斗，给予敌人的伤害会是平时的1.5倍。

2. 执著的奖励



如果始终只提升一项类型的等级，例如战士，期间其他类型从不提升等级，那么到达LV40时会有特别饰品作为奖励。针对不同的类型会获得不同的饰品，具体效果如下：

アイテム名	力	守り	知性	精神	速さ	价格	入手法
战王の纹章		50					战士类型LV40
ドラゴンリング	50						モンク类型LV40
ルーンピアス			50				魔法使い类型LV40
法のまがたま				50			贤者类型LV40
ウィッシュボーン					50		シーフ类型ＬＶ 40
クリスタルリング	20	20	20	20	20		ランダム类型LV40

这样提升等级时也就多了个选择哦！例如想获得“メイガス”称号，就可以先提升魔法使等级到40，然后再将ランダム等级提升到10，这样既可以获得ルーンピアス，也仍然有“メイガス”的称号效果。当然，单一职业的培养在游戏进程中会比较辛苦，要多加小心。

3. 缩小锤（ちびっこハンマー）

在游戏后期，有很多迷宫中会出现小洞穴，这些只有先用缩小锤将自己缩小后才能进入。要取得缩小锤，首先要剧情发展到利用大炮屋前往ロリマー的雪原时，先不要马上继续情节，而是利用大炮来到ウェンデル町。晚上前往这里的礼拜堂会发生イングリッド的东西被盗的事件，之后接受イングリッド的委托，去寻找小偷。

接下来依次前往以下地方：

a.强化屋所在地图的下方正中，两座建筑物之间，要夜间来寻找。

b.道具屋内，要在白天前去。

c.在宿屋休息后，早上马上去强化屋左方阴影处。

完成情节后在回去将物品交还给イングリッド，从而就可以获得缩小锤。



4. 最强饰品！

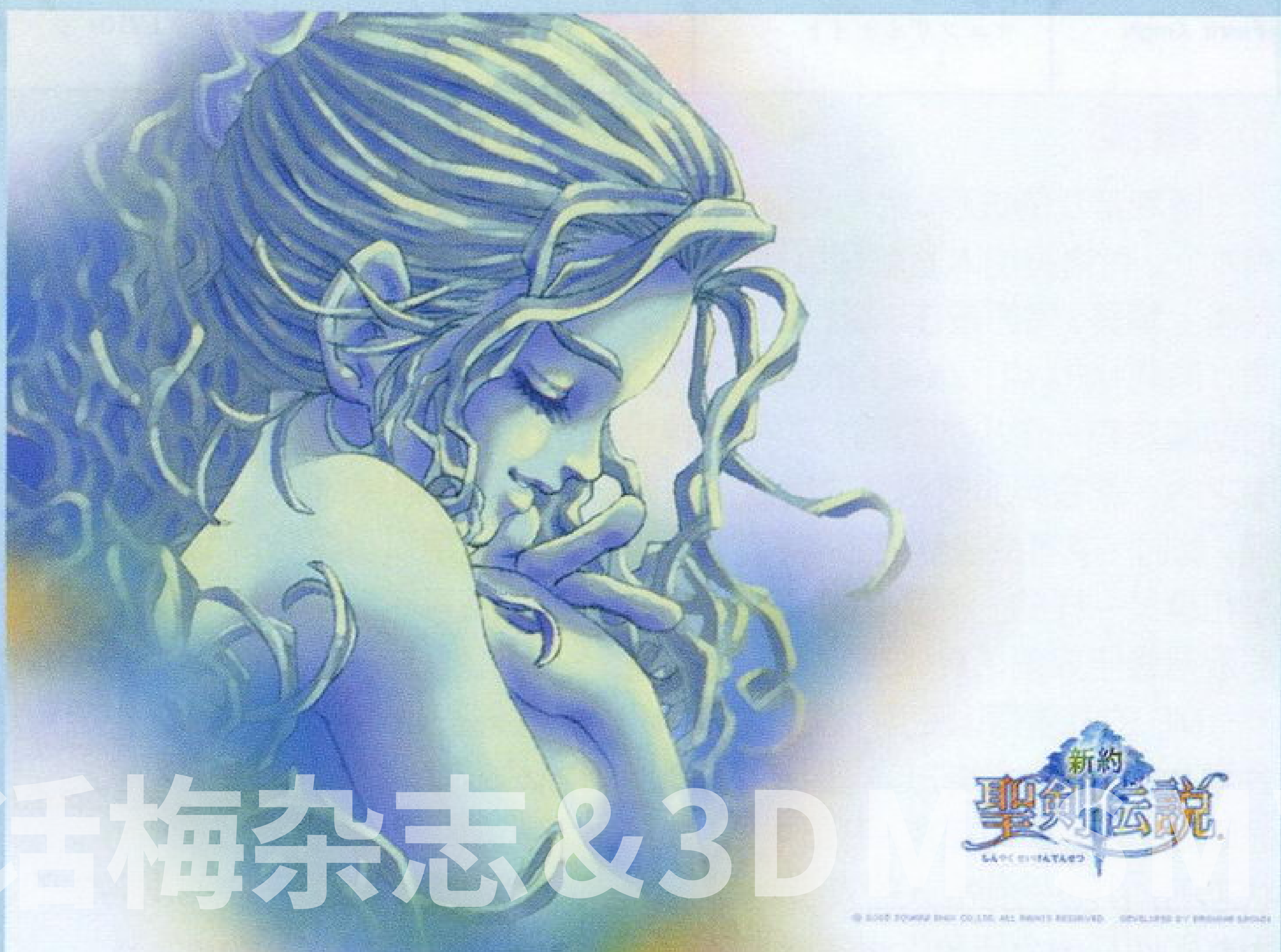


全能力+20的クリスタルリング是不是最强的呢？答案是否定的，最强的是全能力+55的ブラウニーピアス！要获得这个饰品，首先要得到缩小锤，然后前往地底大河，在迷宫中的第一个小洞穴前使用缩小锤进入。在里面会看到还有一个小洞穴，继续缩小后进入。在黑暗中走到如图所示的位置，按L键向上跳即可进入隐藏房间。在里面会要ブラウニー族的族长ブラウニ，和他对话后选择ブラウニーピアス即可获得，效果如图。有了这件饰品后，低等级通关也不再困难！

5. 暗黑模式



通关后是否觉得游戏太简单了呢？而且通关后没有新的难度选择之类的也是比较让人失望的。不过实际上本作中也有隐藏的困难模式：暗黑模式！在“ポポイの落书き帐”中可以看到敌人的资料以及击倒的数量，如果击倒数量达到999，该敌人就会变成黑色的暗黑模式，难度大幅提升！有兴趣挑战的朋友不妨一试。



流程攻略

由于在即将出版的《掌机王6》中会有liky制作的本作的详细剧情攻略，因此在这次的攻略中我们主要以流程攻略和要点指引为主。下文中左方为男主角流程，右方为女主角流程，框中则为共通路线流程。

男主角（Hero）路线

开场剧情之后就是Hero在斗技场的强制战斗，只是用来熟悉系统的，很快便能获胜。剧情后会看到黄金女神像，在这里可以回复全部的HP、MP并且记录。如果是白银女神像则只能记录，这也是“《圣剑传说》系列”的经典设定。

向下走会遇到Heroine，打倒出现的敌人后再和她对话，得知她正在寻找书，利用剑攻击来砍倒草，很快便能找到。另外在过程中还可能获得一些其他的物品，不过也都是些没什么用处的物品，无须特意为此多次尝试。

接下来两人一同前往第一个村庄：トップル村。到了那里两人就分开了，先前往右方的民家会发生剧情，获得重要道具“魔法のローブ”。

接下来和村民们对话来打听情报，会得知一些有趣的信息。例如用フレイル可以越过障碍、附近有吸血鬼等等。出村子之前先和上方的黄金女神像附近的ニキータ对话，这样从左方离开村子的时候他就会以10元的价格卖给你“ポポイの落书き帐”，这可对以后的旅途很有帮助的哦！不过即使这时候即使你没有10元也是同样可以入手的。

从左方出发后顺路前进，在尽头来到泷の前の小屋从而发生剧情，Heroine加入。

女主角（Heroine）路线

开始剧情后从泷の前の小屋出发向右来到トップル村，出发前会学会“座”这项回复MP的能力。在村子中同样出门之前要和ニキータ对话，这样走时会花10元获得“ポポイの落书き帐”。在村中会遇到失去重要书籍的孩子，答应帮他找书之后向下前往森林，而在有草丛的地方遭遇ジュリアス，并且与其手下发生战斗。好在有Hero及时出现，合力作战下顺利击倒敌人。接着就要在草丛中找到丢失的书，之后就回村子吧。



不过小小队伍回到村子就解散了，将书还给失主后获得“魔法のローブ”。和村人对话后会获知Hero的去向，再回到泷の前の小屋会再次遇到Hero，一场误会之后他终于正式加入。

要点 魔法のローブ

获得后可以随时在按START键出现的环状菜单中选择，效果为立刻回到上次的女神像处。注意只要在黄金女神像处回复，即使没有记录，下次也会回到这里。不过如果在接触白银女神像时没有选择祈祷，那么则不会回到这里。

共通路线

出发之前会学会跳跃技能，这样就能够跳上右上方路上的台阶而继续前进了。在入口处会再次遇到ニキータ，从他那里可以打听到メタルボール的情报。

要点 跳跃

按住L键和方向键可跳向该方向，用跳跃可以跳上较低的台阶，也可以从高处直接跳下来快速前进。此外利用跳跃来避免敌人围攻以及迅速摆脱敌人也是常用的手段，游戏进程中需要多加利用。

バットムの洞窟

这里开始出现特定属性无效的敌人，要多加小心。打倒大房间中的全部弓箭手可以获得第二项武器弓，这样就可以打倒那些用杖和剑都无法打倒的史莱姆了，当然利用魔法也可以。继续前进就会遇到メタルボール，用弓击毁它即可通过。通过迷宫后向下走会看到白银女神像，而附近又有ニキータ走来走去。在这里可以向他以50元价格购买“サボテンのもと”，种在附近的钵里面就会出现サボテンハウス，以后经常会遇到有钵的地方，也可以同样种出サボテンハウス。

要点 メタルボール

挡住去路的麻烦东西，如果靠近就会被攻击，需要根据它的攻击来判断属性，然后使用相应属性的武器才能破坏它。



▲突



▲叩



▲斩

ピンケットの馆

既然是吸血鬼的住所，自然只有晚上前去了，来回切换数次画面，等到天黑再前去吧。虽然馆内气氛诡异，不过现在也没有地方可以休息，只能勉强在这里过一夜了。可以自由行动时去二阶右侧见过イザベラ，然后再回到左侧自己的房间就可以休息了。不过那种不好的预感总是会实现，晚上果然有事情发生了……

要点 昼夜变化

本作中时间在不断变化，而有不少事件是要特定时间才能发生的，另外有一些则需要特定的日子，因此要利用切换地图画面来选择需要的时间。

醒来时发现Heroine不见了，赶快下楼去寻找。从左边的房间进入，途中有棺材的房间需要用弓箭来破坏メタルボール，从而救出火之精灵・サラマンダー，随着它的加入，以后就可以使用火属性魔法，此外Hero还学会了座的技能。继续前进会遇到ゾンビ，目前武器都是对它无效的，装备上火之精灵攻击吧。而之后遇到的中BOSS黑の执事也不难对付，近身不断攻击即可击倒它。接下来这里的BOSSヴァンパイア并没有想像中强大，注意回避它的变身强力攻击就能够轻易获胜了。

在梦中惊醒的Heroine听到外面有动静，出门发现执事有异常举动，于是便前往右下房间进行调查。用弓箭来破坏メタルボール，从而救出火之精灵・サラマンダー，随着它的加入，以后就可以使用火属性魔法，而且马上就可以用来打倒附近无法用其他方法打倒的トリビー。之后会发现棺材中有不少玛娜族的女子，而此时白の执事也出现了。这场战斗利用杖的自动魔法跟踪效果远程攻击就可以轻松获胜，而后面的BOSSヴァンパイア弱点是火，利用新获得的火之精灵没几下就打倒他了。

沼の洞窟



为了帮助イザベラ，需要从沼の洞窟获得“月の镜”，出了ピンケットの馆之后向下走，在右方的路牌处按照指示向上，进入ぱっくんの巢。继续前进便会来到沼の洞窟入口，这里第一次出现了魔封石，需要要火魔法才能破坏它。

要点 魔封石

和メタルボール类似，阻挡去路的障碍物，需要根据颜色来判断属性，从而用对应属性的魔法来破坏它。

沼の洞窟内部有些敌人攻击会附加毒攻击，要注意回复。洞窟深处有处入口进入后会掉落，打倒本处出现的所有敌人就可以获得新武器フレイル，利用它和地上的桩就可以继续前进。在洞窟最深处会有白银女神像，接着就是BOSS战了，还是先记录一下吧！这也是系列的惯例了，在接近BOSS处会有女神像，要记得及时回复和记录。

继续进入下面的洞窟后会找到“月の镜”，而BOSSヒドラ也会跟着出现。注意ヒドラ的两个头中，蓝色的头会不断复活，只有打倒紫色的头才能够击倒它。战斗方式是Hero用弓箭等远程攻击武器，Heroine则使用魔法追踪攻击，战斗的难度仍然不大。击倒ヒドラ之后救出水的精灵・ウンディーネ，回到ぱっくんの巢，前去右上方的泉水出即可复活水之精灵并且让其加入。接着当然是回去把“月の镜”交给イザベラ，然后继续向目的地ウェンデル町前进吧！

ウェンデル町

仍然从ピンケット馆向下，按照指示过桥后继续前进。途中出现的魔封石需要用水魔法破坏，通过之后来到ウェンデル海岸，之后很快便能到达ウェンデル。

在这里先向上来到喷水广场，会遇到吟游诗人レスター。在他演奏后和他交谈，然后再去宿屋左边房间和其中的デビアス交谈，回到广场之后向上就能够进入大圣堂了。不过如果是Heroine的话先不要前去，在左方的ドワーフの工房中可以遇上ワッツ，获得新武器くさりがま并且得到他的帮助，之后可以在仙人掌君的サボテンハウス中进行装备的强化和作成。

在大圣堂终于见到ボガード、シーバ，可没多久影子骑士就再次出现，在一起不久的Hero和Heroine也再次分开……

Heroine被飞空艇带走，当然要尽快救回她。和デビアス对话后回到宿屋中他的房间，放飞所有的鸟（在鸟笼处按A键）。然后再次进入大圣堂，和シーバ对话后获得光の精灵·ウィスプ。光之精灵的回复魔法对于长期的战斗来说是非常有用的，而等级的提升会使得回复效果增加，因此有机会也要尽量用光魔法攻击敌人以提升其等级。

接下来需要通过マイコニドの森前往东方的ドワーフの洞窟，在那里可以得知禁断の废坑的位置。前去废坑之后会遇到寻找ミスリル的ワッツ，这时他会加入。在废坑中需要跳上トロッコ来移动，同时利用武器击打开关来改变移动轨道。途中遇到众多インセクター时，全灭他们即可获得新武器くさりがま。在最深处会遇到BOSS アンクヘッグ，对付它实际上打中全身都会有攻击效果的，因此利用刚获得的周围一圈攻击的くさりがま就能够轻松打倒它。获胜之后得到ミスリル，此外也可以在サボテンハウス中进行装备的强化和作成了。

回去见巨人ガイア，得到ミスリル就可以进入ガイアの洞窟了，在途中会获得土の精灵·ノーム。出洞窟不久就遇到了シーバ，而飞空艇正停在附近的湖边，正是救出Heroine的好机会。打倒湖边的全部グランス兵和ワーウルフ可以获得新武器ナックル，之后便可进入飞空艇。打碎飞空艇的左下房间的窗户可以钻出去，移动到右边的房间窗外即可发生情节，而情节中Hero被击中而掉了下去……

这次Heroine路线和Hero路线相差颇大。被捉到飞空艇之后，等到可以自由行动时先去阅读桌上的绿色的书，然后在和マリー对话后再次调查书，接着调查右上方的壁橱后出现秘密通道。在接着发生的剧情之后ボガード成为同伴，他的能力较高，及时给他回复HP的话可以发挥重要作用。打倒飞空艇内所有グランス兵之后获得"动力室のカギ"，而全灭一阶的ワーウルフ则会获得新武器ナックル。进入动力室会发生战斗，因此最好先在女神像处记录一次。这次的对手是ガーディアン，攻击威力较大但是动作迟缓，用水魔法能够轻易击倒它。此外使用杖或者拳套的快速攻击封住它的行动，这样也能够很快获胜。打倒ガーディアン之后救出土の精灵·ノーム，它也会加入。之后前往メノスの村，在左方房间中即可和Hero再会。

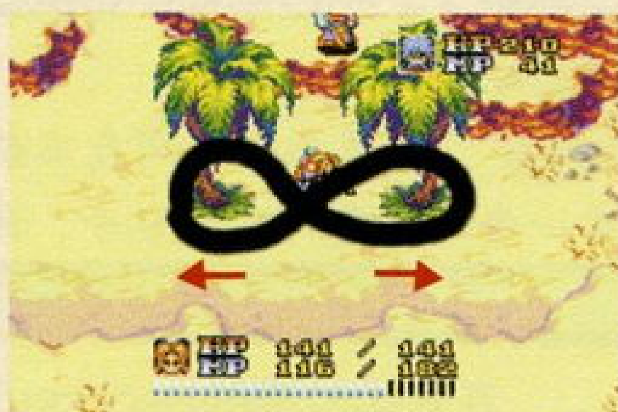


地图解说

1. 海底火山
2. 地下大河
3. 大炮屋（浮游岩）
4. 封印の洞窟
5. 大炮屋（封印）
6. ダイムの塔
7. 遗迹の通道
8. イシュの町
9. 大炮屋（イシュ）
10. 泷の洞窟
11. メノスの村
12. 大炮屋（メノス）
13. ジャドの町
14. 时の祭坛
15. ガイアの颜
16. ドワーフの洞窟
17. 奇岩山の洞窟
18. グランス城
19. 泷の小屋
20. 大炮屋（トップル村）
21. トップル村
22. バットムの洞窟
23. ビンケットの馆
24. 沼の洞窟
25. 禁断の废坑
26. ウェンデルの町
27. 大炮屋（ウェンデル）
28. カーラ山脉
29. ロリマー城
30. 大炮屋（ロリマー）
31. 玩家所处位置

メノス村～ジャド

为了找回アマンダ，打听情报后前往ジャドの街，在这里继续打听情报。这时候最好到村子右下角和カーネル老人对话，打听"古文书の谜"，这是后面一个迷题的提示。接下来先前去左下方的デビアスの馆，这里会发生一段剧情，如果是Hero路线的话，在メデューサの部屋还会有アマンダ加入成为同伴。在倒地的女仆身上调查会得到"鸟かごのカギ"，使用这个打开鸟笼，放飞所有的鸟。剧情完结之后，在变成鸟的レスター的引导下，前往ジャド砂漠。注意在沙漠中有时可以遇到ニキータ，现在已经可以买到经验值2倍的饰品"ベルのすず"和金钱2倍的饰品"ザル鱼のひとみ"了，不过正常流程到这里时资金还不足……



ジャド砂漠的南方会看到有两颗树，而附近已经没有路了。这个机关的提示就是前面听说的"古文书の谜"，内容为"西から下り、东に上り、东から下り、西に上る"，而具体做法为绕两颗树走个8字，如图所示，如果不成功的话就多走几圈。这也是前作的经典迷题，相信不少玩过的朋友都还有些印象吧！顺便说一下，解开迷题后在回去告诉カーネル老人可是会得到报酬的哦！

砂の迷宫

进入迷宫后首先要去左下方的漩涡，任由流沙吸到地下。这里要踩下地上的机关按纽，在回到外面会发现左方出现了新的入口。途中的魔封石用土魔法破坏，踩下右下的机关就会打开左下方的通道，打倒这里全部的ゴブリン则会获得新的武器アックス。继续一边踩下按纽一边前进，在下一个洞窟中将敌人全灭，即可救出被石化的风の精灵·ジン。

接下来遇到的魔封石自然是要用风魔法破坏，不过由于所处位置，很难正面直接攻击。如果是女主角，可以借助杖的自动追踪效果；男主角则推荐装备拳套来手动引导魔法。接下来的流沙の广场虽然看上去有很多宝箱，可里面大多是宝箱怪，弄不清楚可以先用魔法攻击试试。再踩下下方洞窟中的机关后回到流沙广场，此时右上方的时の祭坛入口已经打开，进去后会有相关情节，而Hero路线还会和BOSS メデューサ战斗。她会四处移动，不断放出蛇来骚扰，而致命的则是石化光线攻击，被击中后HP减半而且被石化。因此要边闪躲她的石化光线边连续攻击。击倒メデューサ之后Heroine也已经赶到，而剧情之后又回到了デビアスの馆，Heroine路线的话レスター此时成为同伴。

デビアスの馆

在这里要通过跳跃到大齿轮上来前进。要打开左上方的门，先得用在左下方的房间处用武器敲响钟。接着遇到的魔封石用风魔法破坏，而メタルボール则用斧头打掉，然后敲响下面的钟。注意听发出的声音，如果都是正确的钟声的话再回到魔封石处，从右边的门进去后向右上前进。下一个房间中要敲响四角的钟才能打开上方的门，而接下来就是和デビアス的BOSS战！

这场战斗是在一个不断转动的园盘上进行，因此很难连续攻击敌人。男女主角在这里的战术是大不一样的，Hero可以走到右上方，等デビアス转到这里时会因为被挡住而卡在那里，只需连续攻击即可轻易获胜。而女主角则更简单，站在圆盘中心处，利用杖的自动跟踪效果（或者拳套）使用地魔法不断攻击就行了。

打倒デビアス之后他的魂却被吃了，主角们因为无法挽救任何人而倍感失望……之后会得到月の精灵·ルナ。

毒の雾の谷～泷の洞窟

再次进入ジャド砂漠，这次要去的是东北方的毒の雾の谷，经过这里可以到达泷の洞窟。途中被挡住的入口直接攻击就可以进入了，而遇到的黄色魔封石则使用月魔法来破坏。在洞窟深处会有一处被挡住的入口无法直接进入，砍掉马上会再生，这需要先去右边来进行BOSS战。这次的BOSS ポイヌイスパイン要打两次，第一次非常简单，打倒后它逃回本体，第2次进攻则分成上下两个部分。下方的眼睛可以等它张开时用弓箭或者魔法攻击，上方的花则需要近身从下向上攻击。或者登上树旁边的台阶，直接等花张开时用魔法或者弓箭攻击，不过这样被上下夹击的话还是有点危险的。打倒BOSS后得到木の精灵·ドリアー，再回到之前无法进入的地方，现在利用木之精灵的力量终于可以顺利前进了。



奇岩山

这里的岩石会显现各种表情，用武器攻击则会随之改变。入口处需要使得两边的岩石都是笑脸，这样上方的门才会打开。接下来要使得三处岩石全部为普通表情才能打开通道，接着就需要注意一种外表像南瓜的敌人，它会自爆，而处于自爆范围的话就会受到最大HP一半的伤害！途中的绿色魔封石用木魔法对付，途中的岩石无须攻击，而接下来要打倒全部トータスナイト才会出现通道，同时获得新武器モーニングスター。下一个房间中要使得全部4个岩石都变为悲伤的表情才会打开门，最后一个迷题则是要求全部为愤怒表情，之后终于到达了グランス城。

在右边的地下牢会遇到ウィリー，而左边的地下牢中打倒全部的敌人则获得"きんのカギ"。用这个可以打开中间房间的上方的门，继续前进后在下一个房间打倒所有グランス兵获得最后一件武器ランス，继续前进会和Heroine合流。

在右边地下牢会得到ウィリー加入，他对于枪的防御很高，对这里众多枪兵作战很有利。此外鸟带来金色和银色的钥匙，而左边的地下牢中有陷阱，可不必前去。同样前进途中打倒全部グランス兵可以获得武器ランス，继续前进则双方合流。

对话后调查左上方的书架，从而得知影子骑士、メデューサ等人的过去……此时上方的门已经可以进入，接着就是BOSS战了，要做好记录。这次是两个BOSS战，首先出现的ガルーダ比较简单，Hero可以站在上方，等它落下用枪连续攻击，几下便可打倒它；Heroine则同样等它落下后利用拳套操纵木魔法攻击，同样也是快速结束战斗。

打倒后记得去记录一下，然后再去右边。迎接我们的是与影子骑士的BOSS战。比起ガルーダ来他是厉害了不少，不过仍然有很轻松的战法，就是引他到柱子旁边，这样他经常会因为被柱子卡住而无法攻击到我方。此时用直接攻击或者土魔法就能够轻松获胜了。

イシュの町～ロリマー

醒来之后和周围的人都对话两次，然后再和シーバ对话会得知圣剑的下落。要拿到埋藏在海底火山的圣剑，就需要利用ロリマー的大炮屋来到达浮游岩，因此先得前去ロリマー。

从イシュの町向南走，通过ガラスの砂漠会来到大炮屋，利用这里可以飞到ロリマー，当然也可以先去其他地方转转，例如去ウェンデル町拿缩小锤之类的。

飞到ロリマー的大炮屋后发现人被冰起来了，还是先去ロリマー城看看吧！可是城里的人也都成了冰人，惟一正常的就是国王自己……获得“ロリマー城のカギ”后可以打开关闭的门，从左边门前往城后的カーラ山脉。这里并没有什么迷题，挡路的冰块用武器打碎即可，注意有些冰块里面是有宝箱的，有空的话就全部打碎吧。

在最深处会遇到BOSSマリリス，利用火魔法就能够轻松获胜。胜利之后ロリマー的诅咒也随之解除，现在可以回去使用大炮前去浮游岩了。

浮游岩の荒野～地下大河

注意在浮游岩时，被空中飞行的岩石碰到会造成损伤的，要及时回复。这里同样也没有什么迷题，利用フレイル就可以轻松来到地下大河。

地下大河也同样主要使用フレイル来前进，至于谜题只有一个，就是有三个岩壁会崩开而使得水流出，这样就能够顺利前进了。当然，在这之前别忘记拿最强饰品ブラウニーピアス哦！

在黄金女神像旁边有个生锈的机器人，记得先记录再去碰它，因为一碰就会进入BOSS战的。BOSSクラーケン利用火魔法能够顺利打倒，男主角依靠密集攻击也同样可以获胜。胜利后上方出现通道，终于可以前往海底火山了。

海底火山

这里要特别注意的是挡住去路的熔岩块，用武器破坏的话会爆炸，最好用弓箭来引爆，以免受伤。另外在不少熔岩地面上行走也是会损伤体力的，不过最多只到HP1，其他伤血的陷阱例如针床等也是类似的。在前进过程中会遇到多个メタルボール，要根据攻击形状来分别使用斧头、拳套和弓箭来破坏。此外这里也有不少小洞穴，利用缩小锤进入可是会获得一些高级原料的。

另外一个比较隐蔽的地方是在右图所示的地方，上方的石块可以用武器破坏而现出通道。同样在女神像的房间要先记录再碰触机器人，这次出现的BOSS是イフリート。既然是炎之魔神，自然是用水魔法最有效了，利用拳套多次操纵魔法来回攻击很快就能结束战斗。胜利后获得圣剑，然后自动回到イシュの町。

封印の洞窟

和另一主角对话后就可以前进了。北方的ガラスの砂漠有个特点，那就是夜里会出现光之通道，这样一些白天无法通过地方也可以顺利通过了。多利用画面切换来保持夜间行动，这样就能够顺利到达遗迹の通路。

剧情之后再回到イシュ下方的大炮屋，现在可以直接前去封印の洞窟了。在这里打开5个机关，解除5重封印后回到最初的房间向右方走，解开石碑的封印后就是BOSS战了，对手是不死系的リッチ，当然用光魔法来对付它。胜利后得到最后的精灵——暗の精灵・シェイド。

遗迹の通路

再次回到遗迹の通道，现在同时有了光和暗之精灵，终于可以解开封印了。这里会出现很多的魔封石，要根据颜色来用相应的魔法破坏。在ウィザードアイ所在房间向右前进，按下“陆のスイッチ”，回去后发现多了个入口；进去后按下“空のスイッチ”，此时出现向上的通路，前进后通过转送装置就可以前往下个迷宫：ダイムの塔。特别提醒，转送后是无法回来的！

ダイムの塔

到了这里后两位主角就分开了，Hero向上、Heroine向下探索，会找到机器人マミーシーカー成为同伴。有了它之后就可以解读石碑的暗号了。塔中每层都会有谜题，不过一般都只需要打亮该层的全部碉堡，并且打倒本层的全部敌人就可以完成了。下面就只解说一些比较特殊的。

第6层：用モーニングスター、フレイル之类的武器破坏メタルボール后就会出现通道。

第8层：将地上三个机关打成绿色即可。

第9层：踩黄色的地板。

第11层：先把第十层的碉堡全部打亮，然后在第11层用魔法打倒中间平台上的三个幽灵。物理系的主角可能会麻烦一点，虽然光魔法伤害最大，不过用地魔法很容易使得它们石化，这样，在左方使得它们聚在一起后用地魔法来回攻击，很快就能全灭它们。

第12层：踩两个会变色的地板。

接着要面对的就是BOSS了，这次的BOSS是ゴーレム，利用月之魔法或者直接攻击都可以。注意如果它的四只手对准一个地方时就要尽早逃开，此外也要小心它的降低防御力的光线攻击。

マナの圣域

这里是个无限迷宫，只有按照上→右→下→右→上这样顺序才能走出迷宫。之后就没有什么谜题了，一边捡宝箱一边前进吧！之后就是数个BOSS战了，首先出现的是ヒュージドラゴン，小心它的停止攻击就可以了，至于攻击，只要近身连续攻击就能够击倒它。第2个BOSS是ジュリアス，他会四处出没，还会变出几个分身，同时魔法攻击也很强力。看到他几个分身合一施放魔法的时候，最好站到和他对角的位置，这样基本就不会受到攻击的，然后趁他放完魔法之际冲上去连击。这样几次循环就能够击倒他了。

之后会找到最后的黄金女神像，同样，面对的也是最后的BOSS了。准备完全后就继续前进吧！最终BOSS的攻击多样，不少攻击还附加中毒、睡眠等效果，最好先制作出防止这些效果的防具。此外他也在不断变化魔法属性和物理弱点，Heroine就一心使用月魔法攻击，而Hero也可以只用一种武器例如拳套或枪来攻击，属性不对时就给自己回复。BOSS的杀手锏是强力魔法攻击，因此最好先提升自己的魔法防御力，同时保持较高的HP。

没过多久最终BOSS就倒下了，而之后就是期待已久的结局……变成了新的玛娜之树的Heroine、在树下长久等待的Hero……







攻略后记

看到Fin字样后也不要急着RESET，等一会儿就有一只陆行鸟出现，可是它也只是招招手就跑了……游戏通关后没有什么变化是比较让人不满的。说起这次的《新约圣剑传说》，刚拿到游戏时就因为NPC的弱智、BOSS的轻易搞定而颇有些不满，就连“A+B+SELECT+START”这样的快速复位都没有……不过随着游戏的深入，看法也逐渐改变了一些。游戏的耐玩度还是相当高的，各种支线任务（例如代收债务、送东西等）也异常丰富，各项武器和魔法的特性仔细体会就会发觉设定的巧妙。这次因为时间和篇幅限制，只能为大家介绍到这里，不少资料和研究（例如物品制作、种植种子、召唤魔法等等）都只能忍痛割爱。不过在即将出版的《掌机王6》中我们将为《圣剑》玩家带来全剧情攻略以及深入研究，敬请期待！





仙乐传说	NAMCO	RPG
NGC テイルズ オブ シンフォニア	2003年8月29日	日版
1～4人	3格	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

系统篇

操作方法

菜单画面

左摇杆／十字键	项目的选择
A键	决定
B键	取消
C键摇杆	视窗的切换
X键	【术・技画面】术、技的解除、忘记 【作战画面】角色的号令表示、号令名称变更 【道具画面】丢弃道具 【料理画面】做料理
Y键	【术・技画面】术的实行（全手动、半手动时），U・ATTACK的设定，自动时ON/OFF的切换
	【作战画面】角色的替换，回到初期状态 【装备画面】装备最适合的装备，顺序变更
L/R键	【术・技画面、状态画面、EXスキル（EX技巧）画面、装备画面】角色的切换 【道具画面】道具分类切换
START键	【术・技画面】角色视窗的切换，战斗操作模式变更 【术・技画面、U・ATTACK画面】术和技的系统表示 【道具画面、装备画面】说明的切换

菜单重点讲解

EX技巧

要悟得EX技巧首先就要得到EXジェム（EX宝石），EX宝石可以通过用GRADE交换、迷宫中的宝箱或从BOSS身上偷到等途径获取。装备了EX宝石后，就能发挥其能力，同时也会影响角色的能力数据。

EX宝石

EX宝石从LV1到LV4一共有4个等级，每个EX宝石有4个EX技巧，获得一个EX宝石并装备后就可以从4个技巧中任选一个技巧装备在角色身上（可随时更换技巧）。另外，EX宝石最多能装备4个，并且EX宝石是不能取下的，只能用新的宝石代替。

EX技巧

EX技巧包括角色能力上升、攻击回数上升、迷宫和城镇中移动速度上升等各种各样的效果，另外，当装备特定组合的EX宝石战斗后会出现高级的“复合EX技巧”，所以在装备EX技巧时应当多多组合。

文：邪魔天使

EX技巧分为T类型和S类型，可以在角色的类型槽上看到其发展方向，类型槽向“T”的方向延伸说明是T类型，向“S”的方向延伸说明是S类型。装备了EX技巧战斗后，类型槽就会根据类型的方向发生变化，不过如果装备了两种类型的EX技巧时，会根据T类型、S类型各自的数量来决定最后发展的方向。例如，当T类型的数量多于S类型时，就会向T类型发展；而如果两种类型的数量相同时，类型槽就会停在当时所处的位置，不会成长。

战斗

移动与跳跃

使用左摇杆就能让角色移动，移动速度会根据摇杆拨动幅度的不同而发生变化。在半自动模式（セミオート）下，将左摇杆往上然后按X键就能跳；在全手动模式下（マニュアル）只要将左摇杆往上移就行了。

通常攻击

斩攻击	A键
突刺攻击	↓＋A键
对空攻击	↑＋A键
横拂攻击	←／→＋A键
通常攻击3段	当连续输入通常攻击时，根据攻击方式的组合不同可以形成3段攻击，3段攻击后可以接技等技巧从而形成连续技
跳跃斩攻击	跳跃中按A键
跳跃突刺攻击	跳跃中↓＋A键

防御

物理防御	X键，可以防御敌人的斩攻击和拳打攻击
向后小跳	X键＋←／→
防御技	X键＋↓，游戏进行中，各个角色都会悟得将敌人的伤害减少到五分之一的技，这时按着X键然后将左摇杆往下拔就能发动

气绝

战斗中受到敌人攻击后就有可能发生“气绝”状态，处于气绝状态就不能进行操作，不过可以连续晃动左摇杆来减少气绝的时间。

U・ATTACK

发生特定情节后，就能使用U・ATTACK。当战斗中给予敌人伤害时，U・ATTACK槽就会逐渐上涨，当蓄满时（槽的颜色由紫色变为红色）就能发动U・ATTACK。U・ATTACK发动后，角色们就会对一个敌人进行连续攻击，当U・ATTACK的始动技命中敌人时，U・ATTACK就会肯定命中，此时不会减TP。

1. 始动技发动

U・ATTACK槽处于蓄满的状态时，按下Z键就可以发动U・ATTACK始动技了，始动技命中敌人后U・ATTACK就会发动。相反，始动技没有命中敌人时，就不能发动。

2. 输入指令

U・ATTACK发动后，敌人的行动就会停止，这时进入指令输入画面。每个角色U・ATTACK时发动的技可以在菜单中的“U・アタック”一项中进行调整。U・ATTACK发动时，只要输入相应的键位就可以了。另外，U・ATTACK发动有时间限制，当在限定时间内还未输入完指令时，U・ATTACK就不会发动特殊的U・ATTACK。

特殊U・ATTACK（复合特技）

发动U・ATTACK时，有时会出现特殊的组合特技，这就是特殊U・ATTACK。发动的特技不同，组合出来的特殊组合技也不一样，所以要多试试不同的特技组合，有时可是会出现令人意想不到的效果哦。

OVER LIMITS

无论我方敌方，在受到一定伤害时就会发生OVER LIMITS，这时角色会有一团黑气缠身。当角色处于OVER LIMITS的状态时会有所受伤害减半、受到攻击时不会有僵硬时间、不会被对方踢飞等特殊效果。

战斗结束

战斗胜利后就会显示战斗结果画面，获得道具、称号以及LV UP都会在这个画面中显示出来，同时，画面右下会显现“料理”的字样，这时按下X键就可以直接做料理了，这是系列首次加入的系统。。

EXP	战斗中获得的经验值
BONUS	根据连击产生的奖励，这个数值会加算到经验值上
MAX	战斗中的最大连击数
GALD	获得的金钱
TIME	战斗所花费的时间
GRADE	战斗的评价。战斗中角色的行动会影响得到的GRADE，一般而言战斗所花时间少、少受伤害、少用道具等都会提升该数值。

TECHNICAL SMASH

当满足了特定条件打倒敌人后就会发生TECHNICAL SMASH，它与奖励是息息相关的。

NO DAMAGE

巧妙地躲避敌人攻击，不受伤害打倒敌人时发生。

COUNTER

在敌人即将攻击你时将敌人打倒时发生。

SKILL

用术或技给敌人最后一击时发生。

AERIAL

空中击倒敌人时发生。



利用猫人探险队

在游戏的村庄城镇中会看到一些站在柜台前的穿着粉红色可爱小猫服装的家伙，那就是猫人探险队的任务接受点。他们可以告诉玩家游戏中还没有去的地方也可以帮助玩家回收迷宫中漏掉的宝箱，还可以调查未收录的怪物等。当然，前提条件是要支付一定的金钱，金钱的多少与成功率有密切联系。付得多成功率就高，付得少还有可能会失败，所以付钱的时候要小心。

地图作成	即使是在没有调查道标的区域，也能够使用 LONG 模式
未踏地 CHECK	调查当时所处城市周围还没有去的场所
遗漏 CHECK	调查当时所处城市周围遗漏的宝箱
怪物 CHECK	调查没有记录在怪物图鉴上的怪物资料，不过仅限所在城市周围的怪物

复合 SKILL

复合技能	复合元素 A	复合元素 B	效果
EX アタック	ストレングス（1） ダッシュ（2）	ディフェンド（2） パーソナル（2）	敌人防御时给予的伤害增加
EX ディフェンド	イベイション（2） イベイション（1）	バイタリティ（2）	受到物理攻击时，一定概率成为仰面倒地状态，此时一部分攻击无效
アクシデンタル	イベイション（2）	バイタリティ（2）	受到攻击时一定概率下攻击无效
アピールアーマー	ストレングス（1）	アピール（1）	挑拨时成为仰面状态，一部分攻击无效
アピールストップ	アピール（1）	イベイション（1） イベイション（2）	挑拨可以解除对方的防御状态
アンエレメンタル	ラッキープール（2）	ガードマジック（2）	在受到属性攻击时一定概率下伤害减半
エスケーパー	アピール（1）	ダッシュ（2）	逃走速度上升
ガードアウェイ	アキュラシ（1） スピリッツ（2）	ダッシュ（2）	后跳时成为仰面状态，一部分攻击无效
サーチガード	アキュラシー（1）	イベイション（2）	战斗结束后，一定概率增加获得的金钱
スキルブースト	マジカル（1）	スピリッツ（2）	增加技的 TP 消耗，同时威力加强
スペルボルテージ	マジカル（1）	パーソナル（2）	咏唱与最后一次使用的术相同的术时，咏唱时间减少
テクニカル	マジカル（1）	スピリッツ（2）	战斗中消耗的 TP 值减少
ハードヒット	コンボプラス（3）	スピードスペル（3）	普通攻击打中敌人时，敌人硬直时间增加
ハイスラッシュ	ストレングス（1）	パーソナル（2） ディフェンド（1）	会心一击的伤害值上升
ハイターン	ディフェンド（1）	ダッシュ（2）	即使已经做出了前冲动作，也可以立刻急停
パッシブ	ディフェンド	ダッシュ（2）	被打飞时，追加的攻击伤害值减少
マイペース	ストレングス（1）	アピール（1）	战斗中不做任何事，HP 和 TP 会慢慢回复
マジカルブースト	マジカル（1）	ディフェンド（1）	术的能力一定概率上升
メンタルアップ	エターナル（3）	スピリッツ（3）	战斗结束后 TP 最大值上升，概率很低
ラッキーユニオン	アピール（1）	パーソナル（2）	使用合体攻击时一定概率不消耗计量槽
リラックス	イベイション（1）	スピリッツ（2）	战斗中，不做任何事情时 TP 慢慢回复
ルーズレスソウル	マジカル（1）	パーソナル（2）	倒地时一定概率下 TP 回复

通关之后

在战斗中取得的GRADE值，不仅能够换取EX宝石，更能够在游戏通关，进行二周目时，购买能够继承的项目。

继承 EX 技能	400	EX 宝石继承	600
好感度继承	10	感情度上升	100
游戏时间继承	10	保持原有记忆宝石	20
物品数 30 个	500	金钱继承	1000
料理继承	50	料理熟练度继承	50
称号继承	1000	人物名鉴继承	10
怪物图鉴继承	10	收藏图鉴继承	10
世界地图继承	10	迷你游戏资料继承	10
战斗情报继承	10	术、技能继承	1000
术、技使用回数继承	25	最大 HP 增加	250
最大 HP 减少	10	COMBO 命	50
经验值减半	10	经验值 2 倍	1000
经验值 10 倍	3000	取得 GRADE 数增加	100

流程篇

1.イセリア

从教室出来后在记忆点的上面与敌人战斗两次，然后前往マーテル教会圣堂。由于现在LV不高，可以利用コレット家的フランク叔叔能免费回复体力这一点来练一下级。

入手称号：调查黑板旁边的洞穴，コレット获得称号“ドジっ娘”。

2.マーテル教会圣堂

事件发生后与敌人战斗，途中クラトス加入。迷宫中的谜题需要打倒巨像兵得到石块，然后将其从空洞中推下去。要注意的是正中上面的洞如果推下了两次石块巨像兵就不会再出现了，收集道具时一定要注意这一点。

入手道具：战术指南书，ソーサラーリング（按X键发出光线）。

3.イセリア

回到村庄后去コレット的家，然后去ジーニアス的家，从村子正门出去前往イセリア之森。在人间牧场发生事件后回家，第二天自动回到イセリア，去コレット的家之后发生事件，BOSS战后ロイド被追放出村子。

入手称号：从マーテル教会回来后去教室，ジーニアス获得称号“姐想い”；ロイド被追放时自动获得“はぐれ剑士”。

入手道具：コレクター图鉴（收集图鉴），シルヴァラントマップ（席尔瓦兰特大陆地图）。

4.トリエット

朝南走来到沙漠之花トリエット，调查通缉公告后去占卜屋准备出镇时发生强制战斗和事件，然后ロイド被带到监狱。与ジーニアス、コレット、クラトス合流后与BOSS战斗，然后回到トリエット。在宿屋里先去コレット房间，然后去リフィル他们的房间，之后追クラトス来到宿屋外发生情节，第二天前往旧トリエット遗迹。

POINT：用ソーサラーリング发出光线打中看守；迷宫中打倒敌人会获得メモリージェム，如果在地面上发现了记忆点的标志就能站在上面使用它从而激活记忆点；在地面上有两个机关的房间，先变换ソーサラーリング的属性，然后在敌人移动到紫色方块上时用ソーサラーリング发出电流麻痹它们；在有NGC机关的房间可以靠调节机关的角度来打开前进的门和得到道具，从上到下依次的角度顺序是180度、90度、45度。

入手料理：ロールキャベツ（在宿屋二楼的角落）

入手道具：モンスター图鉴。

5.旧トリエット遗迹

遗迹中需要用ソーサラーリング来点燃火把从而打开机关，另外还要利用推动石块来连接道路。进入迷宫时往上走的道路的尽头的宝箱是宝箱怪，实力强劲，能力不够不要去动它。

入手称号：リフィル“遗迹マニア”（自动获得）、“弟思い”（从旧トリエット遗迹回到トリエット）

6.オサ山道

这里会遇到暗杀者，与之发生强制战斗后去オサ坑道是捷径。

7.イズールド

与宿屋前的大叔对话后去猫人探险家左边的民家，然后去港口乘船前往パルマコスタ。

入手料理：おにぎり（猫人探险队右边的民家）

8.パルマコスタ

到达パルマコスタ后来到街上时发生事件，然后去道具屋。葡萄酒可以在道具屋购买或者在学校食堂的送料理迷你游戏后获得。去教会见司祭长，然后去总督府，最后去还酒。

入手料理：オムライス（学校一楼的装有红色玉的柱子）

入手称号：コレット“特急ウェイトレス”（完成学校食堂送料理的迷你游戏），ジーニアス“优等生”（学校的问题比赛中获胜）

9.ハコネシア山岬

与コットン对话后去山岬南边的救小屋问スピリチュア像的事，然后回到パルマコスタ，去广场发生情节并强制战斗。如果想快速到达山岬可以与パルマコスタ门前的神官对话答应护送她去山岬，这可以节





约很多时间。来到ハコネシア后发生事件，前往第二个人间牧场。从牧场出来后回到パルマコスタ前往总督府，来到地牢发生事件并打倒BOSS。

POINT：注意要改变ソーサラーリング的属性，启动雷达，从而可以看清BLOCK的所在之处，然后将它推到空格处打通道路。ブルーカード（蓝色卡片在记忆点左边的房间救出被捕获的人后获得）、レッドカード（红色卡片在BLOCK房间内由コレット取得）、パープルカード（打倒ディザイアン后获得）

10.ソダ岛

沿着人间牧场的海岸南下就能到达船着场，然后乘坐木盆前往ソダ岛。之前引发了スピリチュア像事件的话可以在这里通过迷你游戏获得，按ジーニアス的提示就行，很简单。之后调查石板进入洞窟。

POINT：洞窟尽头有两条道路，先走右边，将石块顶在石门下的机关上。然后回去到左边的道路，将天平两边的灯台用ソーサラーリング点燃。然后改变ソーサラーリング的属性，将水注入天平上的水瓶里。再次从右边的路下去，将下面的天平上的水瓶里注满水启动机关，然后通过传送点来到封印处与BOSS战斗。BOSS身上有LV3的EXジェム，最好偷到。

11.アスガード

前往风之遗迹，绕到遗迹后发生事件，然后去アイーシャ的家（村子东边阶梯上的民家）发生事件。然后前往遗迹发生BOSS战，回到アイーシャ的家，决定去パラクラフ王庙。

入手料理：肉锅（アイーシャ家2楼的留声机）

入手道具：パラクラフの地图（自动入手）。

12.パラクラフ王庙

POINT：有风吹的地方将石块推到机关前能挡风，用ソーサラーリング点燃火把可以看清墙上所写的提示。按照提示，改变ソーサラーリング的属性后，在有5个风车的房间按照左上、右下、右上、左下、正中的顺序让风车转起来就能打开门。另外按照左上、右上、右下、左下、正中和正中、左上、右下、左下、右上的顺序可以得到道具。

离开パラクラフ王庙后可以顺便去ユウマシ湖看一下。然后向北前往ルイン。

13.ルイン

去喷水池可以让しいな成为同伴，然后在东北方向前进去人间牧场，强制战斗后返回ルイン。接下来要去的地方是ハイマ，ハイマ位于ルイン的西边，在山岳地带的南侧。在宿屋对话后去上边的墓地，然后去最上面发生一个大叔说要将这里变为观光地的事件。然后再去人间牧场。

14.人间牧场

一进人间牧场就看到一块大石头，调查它就可以来到牧场内部，强制战后就要兵分两路，注意组合，后面的BOSS战是ロイド所在的队伍参加。

POINT：ロイド行动时首先要到关掉培养体集装箱的机关，在强化ソーサラーリング后站在传送带上对着6个发光装置发射光线。打开门进入站在机关上后，玩家操纵的队伍就换成另一队。首先要回到外面，将堵在一扇门前的箱子拉开后进入内部。内部要踩下两个机关才能前进，要注意时常变化门所处的位置。BOSS战后回到アスガード，再次前往ハイマ，在ハイマ发生事件后得到守护塔的钥匙，然后前往守护塔。

15.マナの守护塔

POINT：进入守护塔后队伍中只能有三人行动，ロイド和コレット是一定要在的，所以另外一个同伴的选择要谨慎，以有回复系魔法的リフィル和クラトス优先。

光之反射的谜题第一步是用ソーサラーリング将红色的窗帘烧掉，然后将反射透镜移到中央位置，而有多个反射透镜的摆放位置如右图：

光源

两队合流后就是BOSS战，记住回一楼的图书馆在左边最里面的书架前调查得到“ボルトマンの术书”。然后去ソダ间歇泉，与水精灵ウィンデーネ签订契约后就可以去ユウマン湖救独角兽了，之后得到独角兽的角。回到ハイマ的宿屋2楼救ピエトロ，之后去墓地，这时队伍解散，与同伴对话后再与コレット对话选第二项继续游戏。来到山顶，众人乘飞龙来到了救いの塔。

入手称号：リフィル“ヒーラー”（得到独角兽的角之后）。

16、最后的封印

全是强制BOSS战，中间对クラトス一战是可以打倒他的，不过最后对ユグドラシル就不要心存幻想了。

17、シルヴァラントデータベース

事件发生后就开始逃亡吧，这次的目标是另一个世界テセアラ。

POINT：这里的谜题需要将ソーサラーリング变成电属性来启动电源，地面上蓝色方块处需要将灰色的石块推倒上面，而褐色石块的推法如下图。最后乘坐レアバード来到另一个世界テセリア。



18.フウジ山岳

到达另一个世界テセアラ后飞行器坠落，顺着山道下山，然后向北前进到达メルトキア。

19.メルトキア

进城后与ゼロス见面，准备晋见国王时得知国王生病，然后去教会。为了进城跟随プレセア，进城后プレセア成为同伴。进入国王寝室后发生事件，与ゼロス会合后去教会，然后ゼロス加入成为同伴。为了向北去サイバック必须通过グランテセアラブリッジ。

POINT：メルトキア城有斗技场，今后可以来挑战；グランテセアラブリッジ上有“ダルマさんが转んだ”（也就是我们俗称的‘老狼老狼几点钟’）的迷你游戏。

入手料理：ハンバーグ（武器屋的招财猫）

20、サイバック

去王立研究所寻找コレット变成无心之人的原因，然后去城里的集市与古董商交涉，再回到王立研究所制作要之纹。来到入口处发生剧情，ジーニアスと、リフィル被带走。从秘道出城，在グランテセアラブリッジ上发生情节，然后去フウジ山岳，BOSS战后回到メルトキオ。

入手料理：炒饭（学术资料管的书架）

入手称号：コレット“薄幸少女”。



21.地下水路

回到メルトキオ发生事件后来到地下水路。

POINT：这里ソーサラーリング的属性是变小。先使用垃圾压缩机压出垃圾块，分别从左侧中间的口子和垃圾压缩机正面的两个口子将其推下。下一个区域先去左下角像木箱一样的东西那里，变小后乘坐木箱去搬动机关打开门。进入新打开的门后见到第二个垃圾压缩机，利用蜘蛛网将垃圾块从第二个拐角处从左边推下去，打通一条需要变小才能通过的道路。变小后从新路进入牢笼，变大后牢笼右边的门就会打开，再回到第二个垃圾压缩机处，这时新的蜘蛛网出现。将垃圾块推到牢笼旁边的金属网上，然后将其推到牢笼里压住机关。回到第二个垃圾压缩机处又会出现新的蜘蛛网，再次利用蜘蛛网将将垃圾块退下去，打开最里面的门，最后变小后从废水流后面的小路通过。

杂兵战后回到城里，去精灵研究所然后去ゼロス的家，与セバス对话就寝。再次去精灵研究所，得知情报后前往グランテセアラブリッジ，此时城门是关住的，可以从地下水路入口处传送出去，然后乘坐气船前往サイバック。

入手料理：フルーツポンチ（ゼロス家二楼）

22.サイバック→ガオラキアの森

在サイバック入口处遇到クラトス，然后从往ケイト的研究室，交谈后众人决定去ガオラキアの森。

POINT：ガオラキアの森中那些拦路的植物可以通过改变ソーサラーリング的属性将光照在上面从而打通道路或者是取得道具。

23.ミズホ

与副头领会话发生剧情，出来时俘虏的リーガル成为同伴。

入手料理：ラーメン（副头领的家）

入手称号：ロイド“やさしい理想论者”，ゼロス“アホ神子”（要在村子里多待一阵，然后出现按Z键进行对话）



24、オゼット

穿过森林来到オゼット，跟随プレセア来到她的家发生事件，然后去アルテスタ的家。为了找到抑制矿石，众人决定前往トイズバレー矿山，矿山在大陆东南方的山岳地带，用エレカー去吧。

入手料理：ポワレ（宿屋的鹦鹉处）

25.トイズバレー矿山

矿山门前有BOSS战，事先要作好准备。

POINT：乘坐电梯时要用ソーサラーリング来改变电梯的走向，改变ソーサラーリング的属性后用爆弹就可以炸碎石头了。在那个旋转的石板机关前，慢慢将它引到有滚石的道路上，然后踩下机关利用滚石将其砸碎。拿到抑制矿石后回到オゼット，发生事件，コレット被抓走，而プレセア也恢复了神志。回到ミズホ后为了与雷精灵签订契约，向北边前进来到雷之神殿。

入手料理：グラタン（プレセア恢复神志后调查她家的木熊），カレーライス（プレセア恢复神志后去アルテスタ的家，从タバサ那学到）

26.雷の神殿

进入神殿第一个区域后首先竖起右边的避雷针，然后关闭中间的避雷针；接下来关闭右边的避雷针，竖起左边的避雷针，这样就可以改变ソーサラーリング的属性了，ソーサラーリング发出的雷有三种颜色，分别可以打碎三种颜色的石块。这里要注意的是最后要让那个岩石落下，那么如何破坏那些黄色石块形成电力通路就要仔细考虑一下了。另外，为了节约时间也可以故意从黑暗打雷的区域掉到下层。

入手称号： しいな"召灵符术士"。

27.テセアラベース

乘坐エレカー前往北边的雪原。

POINT： 这里要获得三个PASS PORT，都在敌人身上。要注意要用石块挡住激光。在第二个记忆点的房间，先将两个石块移到左边的两个空格，然后站在上面斜着对电圈发射电属性的ソーサラーリング光线启动电梯，然后将石块移到电梯的右上角，到二楼。将箱子推到右边在推下，就可以用ソーサラーリング启动另一个电梯。最后在格纳库前输入PASS PORT，进入发生BOSS战。

28.东部上空

按照菜单里あらすじ的提示找到地图东部上空漂浮的一块陆地，在这里发现了コレット，然后是BOSS战。这可能是目前为止最难的一战，飞龙的攻击力很高，回复系角色必不可少。战斗胜利后就可以使用レアバード在大陆上飞行了。

29.雪景の街フラノール→冰の神殿

首先在雪景之街的周围打企鹅，获得三根羽毛后去フラノール的防具屋打造ペンギニストミトン，然后去雪景之街旁边的冰之神殿。

POINT： 冰之神殿里的谜题是常见的"滑冰"谜题，从最左边的位置出发按上、左、上、右、下、左的顺序可以拿到宝箱，然后在拿宝箱的地方从最下面的位置出发按右、上、左、下、左、右、上、右、上的顺序可以到达对岸。石像脸朝的方向是上边的脸朝左，左边的脸朝右，下边的脸朝右，右边的脸朝下。进入门后与冰之精灵战斗，胜利后与之签订契约。出来之后来到アルテスタ的家。

入手料理： 茶碗蒸し（雪景の街フラノール教会的木亩）

30.地之神殿

地之神殿在西大陆的北边，要想过这里先前トイズバレー矿山给小人长男酒、在アルテスタ家找タバサ学料理都是不可缺少的条件。顺便还可以去サイバック的露天摊出物屋拿到ピンクパール的指轮。

POINT： 要经常利用ソーサラーリング变成的地震属性震断桥和石头，护送任务除了不要让小人碰到敌人外，在最后还要让小人先过洞。与小人三男的任务是震碎桥，注意他数到"三"后要让在他跳得最高的时候震地面。战胜土之精灵后就能召唤它了。

31.海の乐园アルタミラ

去地图中央的小岛就能到达海之乐园，进去之后朝右走发生情节，然后在城里乘交通工具去レザレノ·カンパニー的空中庭园。之后的目的就是异界の扉，在菜单里的"あらすじ"一项中可以确认其位置（南大陆东北方的小岛），通过异界之扉就能回到原来的世界。

入手称号： レーガル"レザレノ会长"。

32.回到原来的世界后先去港镇パルマコスタ去总督府见ニール，然后去パルマコスタ人间牧场，与ボータ对话后去地图南面的绝海农场。如果之前没有收火之精灵和风之精灵的话可以在バラクラフ王庙、旧トリエット遗迹收到。

POINT： 绝海牧场里发光的地板要一次性走过，不能走回头路；第二个发光的地板要先从下面走，然后按照由外到里的顺序行动。传送点的房间白色传送点是可以改变颜色的，这里要开启三个机关，而原则就是将白色传送点变成与它最近的那个传送点的颜色。BOSS战后回到パルマコスタ。

入手称号： しいな（六门符术士，收集了六个精灵）

33.シルヴァラントベース

事件后来到强制来到アルテスタの家，之后可以利用シルヴァラントベース和テセアラベース上的空间进行空间转移了。

34.メルトキオ→暗の神殿

首先先去メルトキオ的暗之神殿，由于太暗所以众人决定去メルトキオ的精灵研究所。接下来去斗技场，战胜后救出ケイト，然后拿到重要道具メルトキオ，这样就可以将暗之神殿照亮了。

POINT： 将ソーサラーリング变为暗属性，这就可以熄灭灯和启动机关，机关是成对的，看眼睛的颜色就可以知道。暗黑精灵一共有五个，每找到一个要记住将它带到存盘点那里去，在带去之前不能切换画面和SAVE，不过带它们的时候要注意熄灭灯光和清除道路。

35.リンカの木→マナの守护塔

如果之前在ノヴァの龙车发生了光之鸟的事件，这时可以前往シルヴァラントベース北边被山围住的リンカの木发生事件，然后前往マナの守护塔收得光之精灵アスカ和ルナ。

36.イセリア人间牧场

从守护塔出来后就会来到イセリア人间牧场，这时クラトス再次加入。在这里还是大家熟悉的分组行动，还是要注意队伍中回复人员的数量，由于救助班不用参加战斗，所以停止班的人员就选择最强的吧。

POINT： 对着门前的小球用变化成ルナ属性的ソーサラーリング打开门。

入手称号： クラトス"里切り者"。

（DISC1 结束）



37.イセリア→ダイクの家→アルテスタの家→サイバック→メルトキオ→アルタミラ

出门后在学校前发生事件，在ジーニアス家前面找到リフィル后去ダイク的家，与コレット对话后发生情节。接下来按アルテスタ的家、サイバック的王立研究所、メルトキオ的顺序前进。在メルトキオ的接见室与ヒルダ对话后得到"王の书状"。然后去アルタミラ，在レザレノ·カンパニー的社长室与社长对话两次然后去二楼。之后再回到サイバック的王立研究室，从左边的门进入到上面的房间得到ジルコン后去ユミルの森。

入手料理： みそおでん（ロイド房间床的旁边），ナポリタン（アルタミラ饭店住宿，晚上散步时调查四楼的南瓜）

入手称号： コレット"再临スピリチュア"（去王都メルトキオ的教会），プレセア"大人な子供"（教皇的事件后去アルタミラ右上的墓与ヴィルズ见面），リーガル"永远の廉士"（アルタミラ的レザレノ·カンパニー与ジョルジュ对话两次）

38.ユミルの森

POINT： 改变ソーサラーリング的属性，靠近粉红色和蓝色的花使用就会有动物出来。将青之种和白之种种在ソーサラーリング属性变换点的附近。在有鱼的区域的岩石利用野猪将其破坏，注意左侧的要用白花。破坏岩石后果实掉下，与左下的粉红色花反应。接下来是右边蓝色的花，然后是移动了的果实附近的粉红色的花，接着下面蓝色的花，有两条大鱼的地方的蓝色的花（下面一条等它通过桥向下移动后用ソーサラーリング诱导它），最初的那个区域左边的花。得到ユミル的果实后ナビメタル入手。

39.エルフの隐れ里ヘイムダール

与族长对话后得到"エルフ长老の杖"。

入手料理： クリームシチュー（族长家的画）。

40.ラーセオンの溪谷

POINT： 首先还是要改变ソーサラーリング的属性，这样就能吹花之风。利用キルマフルーツ让花回复元气，用アマンゴ可以让盛开的花枯萎。在第三个区域乘大花之风。在第四个区域为了到右上的丘陵，要让交叉的花枯萎。第五个区域被大花吹飞，到达能从上面看到洞窟的地点，然后再被花吹飞到第三个区域的丘陵上。第三个区域那让枯萎的花复活，吹向上的风，然后去第五个区域，再次被吹飞。在第五个区域的右边，乘上升风到右边，将枯萎的花复活后飞往左边的洞窟，然后将洞窟前的花复活。洞窟内从左边出去复活枯萎的花，然后从那里去右边。在小屋前，将两边的的花复活后去上面让岩石落下。

入手料理： ペスカーレ（小屋中的小兔）。

41.南岛の修道院

修道院位于トイズバレー的东南边，在那里见到セレス，然后去救いの塔。

42.救いの塔

BOSS战，对クラトス。

43.神圣都市ヴァルガイア

脱出后在右边建筑物内得到マナのかけら。

POINT： 无重力空间的走法。

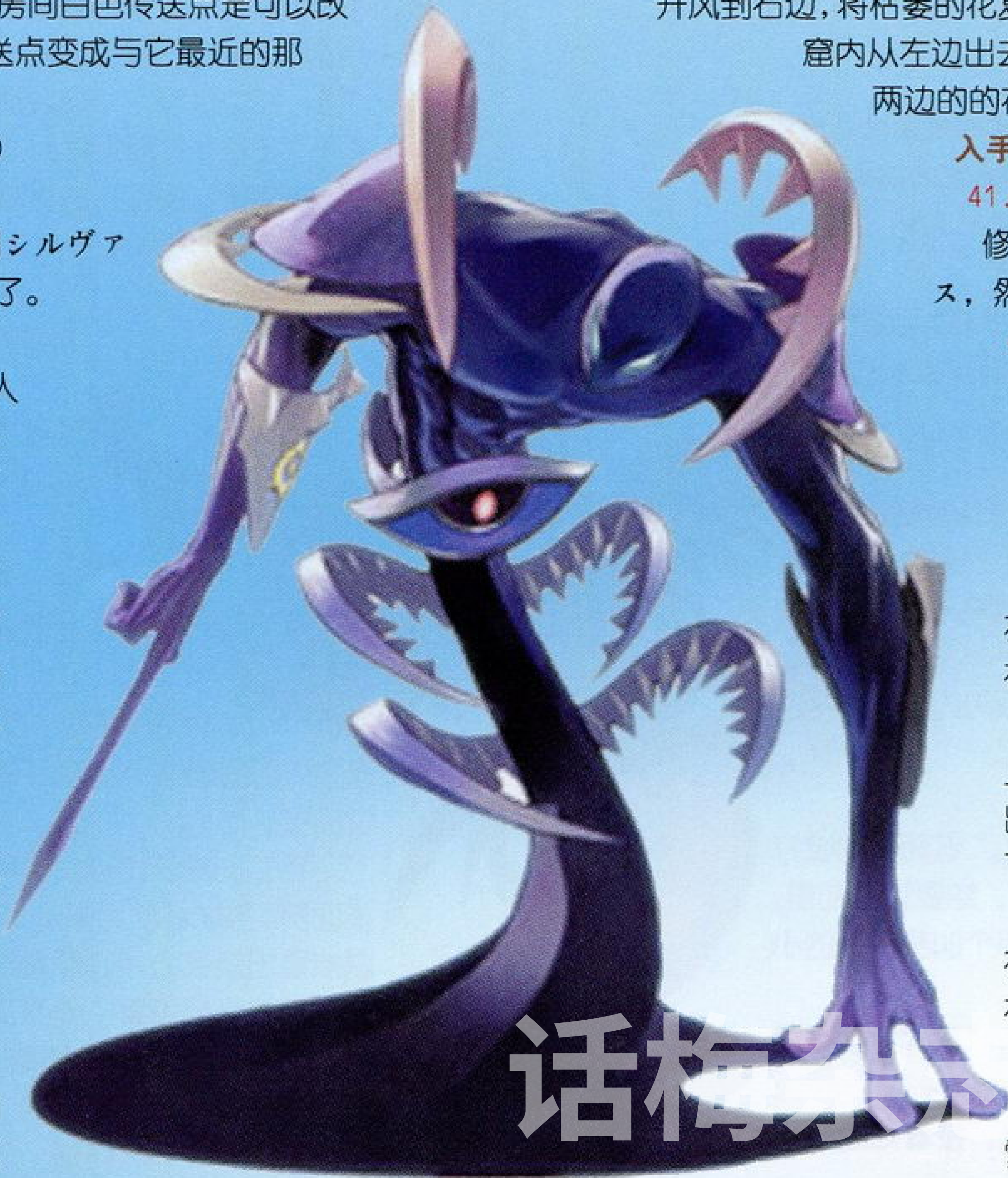
最初的无重力空间：右、下、左、上、左、上、左、下、左、上、左、下、右、下、右、下、右、上、右。

上层的无重力空间：下、右、上、左、上、右、上、右、下、右、下、右、上、左、下，然后从右边出来后：上、左、下、右、下、右、下、右、上、左、下。

下层的无重力空间：左、上、右、上、右、下、右、下、左、下、左、上、左、下、左、上、右、下、右、上、右。

44.アルテスタの家

事件发生后进入BOSS战，与ユアン对话后去雪景の街フラノール找医生。



45.雪景の街フラノール

找到医生。

POINT 好感度最高的4人会敲ロイド房间的门。(各位祈祷有クラトス吧)

46.救いの塔

活用ソーサラーリング前进，最深部是BOSS连战，要注意回复药的合理使用。

47.エルフの隠れ里ヘイムダール

自由行动后前往トレントの村。

48.トレントの森

POINT：用ソーサラーリング赶出蜜蜂，然后追着它走就能找到正确的道路。之后去崩坏的ヘイムダール，ジーニアス会习得メテオスォーム，并获得称号“マナを识る者”。

49.ダイクの家

入手道具：マテリアルブレード、エターナルリング。

POINT：如果在フラノール的事件中クラトス出现，那么他将加入成为同伴，并获得称号ジャッジメント、お父さん。

50.救いの塔

入手称号：ロイド“时空剑士”。

51.デリス・カーラーン



到里面之后同伴们会离开，然后去找デリスエンブレム。

ウィルガイア：左下区域，得到“クモのミニチュア”，调查地板的方阵后与“逃鼠せしもの”战斗；下面的传送装置尽头得到“刃がけたナイフ”，调查血迹与裁からしもの战斗。右边区域，得到“镜のかけら”，调查镜子与“竦まれしもの”战斗。三位一体的BOSS击破后从正面的通路进入，得到“デリスエンブレム”。在最终区域打倒正面的ダークドラゴン得到“ヴェントヘイムの键”，然后到前方的传送点进行最终BOSS战。

后记：玩了这个游戏之后，邪魔我的心久久不能平静，无论从剧情上和系统上，在下都觉得这款《仙乐传说》是系列最好的。特别是在情节上面，有无数镜头会让你的眼睛发酸，而且从深度上讲，该作中提出的很多人性方面的问题非常值得深思。觉得“《传说》系列”是越做越好玩了，除了身体上得到满足外，心灵上的满足是无法用金钱来衡量的，希望以后这样的好游戏越多越好。(^_^)

剧情篇

楔子

在很久很久以前的世界中心，生长着一棵能够产生玛娜的大树

但由于纷争，树渐渐枯萎，代替玛娜的是勇者们的生命

哀叹这一惨剧的女神消失在天际

但此时，女神却将天使派遣到了人间

“如果我沉睡的话，世界将毁灭。所以，让我苏醒过来吧！”

天使生出了神子，而神子们的目标就是那直达苍天的高塔

这就是世界再生之初

“给我醒过来！罗伊德·艾文！”美丽的妖精女教师那精制的五官已经扭成了一团，就在发出一百二十分贝高的叫声的同时，一个粉笔刷以惊人的速度击在手提两桶水站在教室最后面的红衣少年头上。

“痛……”少年以恐龙般的反应速度回应道。

“你还真行啊，这样站着都能睡着。”女性教师讽刺地说道，从她刚才那熟练的手法上看，这种“射击运动”已是家常便饭，而从被打人的反应上来看，这名少年的脸皮虽然不至于能去当墙壁，但是做鞋子是绰绰有余了。



“啊，莉菲尔老师，下课了？”少年用他那一双闪闪发光充满清纯的大眼睛望着自己的老师，希望老师给自己一个希望听到的答案。

“算了，刚才的问题……吉尼亚斯，你来回答吧。”老师一副被打败的样子，只好将问题推到了自己那聪明弟弟身上，她要让他知道，知识的缺乏是一件多么羞耻的事情，虽然这一招对那个叫罗伊德的小子的成功率接近零……

“是的，姐姐。”银发少年充满自信地站了起来，“古代大战在勇者密斯特的努力下，在圣地加兰停战。”

“很好。”莉菲尔对自己的弟弟投以赞许的目光，接着她继续说道，“之后勇者密特斯与女神玛特尔签订了契约，将战乱的罪魁祸首迪赛安封印了起来。”

“但是迪赛安不是复活了吗？还让我们这么痛苦。”



“这个之前的课上不是讲过吗？今天是预言之日，是玛娜的神子接受玛特尔女神神谕的日子。”莉菲尔继续讲解，“好了，柯莉特，世界再生之旅是什么，请回答。”

“那就是封印迪赛安之旅。”金发少女平静地回答道。柯莉特，天使的孩子，被人们誉为神子，为了拯救这个世界，她肩负着沉重的使命，不过别看她上课的时候显得很成熟，她其实是个很迷糊的小女生，而习惯就是——经常摔倒。

“完成玛特尔女神给予的试炼，复活守护世界的精灵，也让玛娜复活。”似乎像是在背数学公式一样，柯莉特继续着自己的回答，但很快莉菲尔老师的问题就被屋外传来的白光打断。

“我去圣堂看看情况，大家在教室里自习。”莉菲尔的命令似乎不容任何人反驳，连柯莉特的请求都被拒绝，但这对天生好动的罗伊德而言永远是无效的，这个被矮人族养大的小子有着异于常人的精力，而且现在正值青春发育期，对所有感兴趣的事物都充满了向往。现在，他正盘算着待会带什么工具去圣堂。

“呀！”女生那刺耳的叫声立刻打断了罗伊德的思考，正要发作，但接下来的场面实在让人倒吸一口凉气。白发苍苍的祭司长满身是血蹒跚着步伐走进了教室，沾满鲜血的手在教室的墙壁上划过并留下一个鲜红的血印，当场就有女生昏死过去。

“祭司长大人！”柯莉特赶快跑过去接住了这个即将倒地的老人。

“迪赛安那些家伙，突然进入圣堂……”司祭长断断续续讲述了事情的经过。

“迪赛安不是跟伊塞利亚签订了互不侵犯条约的吗？怎么会……”吉尼亚斯愤愤地说道，与他那矮小的个子不相符的是他那坚强的性格，这一点也是罗伊德最为欣赏的。

“就是那个‘只要不去管他们的人间牧场，他们就不会袭击村庄’的条约？”罗伊德冷冷哼了一声，对于这帮野兽而言，这种互不侵犯的条约就像一张白纸，那帮家伙发誓就像吃大白菜，发生今天的事情完全在意料之中。

“对不起，神子大人……我没有……保护你……真是遗憾哪……”看着老人略带遗憾的神情和那逐渐失去生气的眼神，罗伊德知道，老司祭离死亡已经不远。

“振作点！”感到老司祭逐渐冷却的身体，吉尼亚斯大声叫道，但这都是徒劳的，失去的生命不会因为一声大喊而回来。

“走吧，我们去圣堂。”柯莉特坚定地说道。

“我也跟你一起去！我可不想让柯莉特去那么危险的地方。”罗伊德整理了一下腰上所配的双剑，虽然是双木剑，但经过矮人族的精密技巧的雕琢显得与其他木剑完全就不在一个档次，“矮人族的誓言第一条：为了让世界和平，要大家一起努力！”

就这样由一名战士、一名盗贼、一名法师组成的D&D的标准队伍出发了。(|||，请大家忽略这句吧……)途中虽然不时有怪物来骚扰，但对有惊人反射神经和身体素质的罗伊德，经过严格训练的神子柯莉特以及博览群书的魔术师吉尼亚斯而言不过是打发一下无聊的时间而已。

“嗯，那边好吵。”刚接近圣堂罗伊德就听到了圣堂门口的骚动。

“神子在哪？”那个看上去是领头的高大威武的男人冷冷地问道。虽然声音并不高，但自带一种威严。那凌人的气势似乎谁都不放在眼里，棱角分明的脸更显出他的威严，这是一个如岩石一样的男人。

“柯莉特，快逃！”看门的老婆婆法多拉看到走上阶梯的柯莉特高声尖叫道。

“波塔大人，那好像是神子。”高大男人的随从发现了柯莉特的存在。

“好，神子，你的命，我要了。”高大男人不想再多费唇舌。

“我怎会被迪赛安打倒！”罗伊德拔出了木剑。

男人的眉毛扬了一下，瞟了一眼眼前这位长着一头冲天式发型的毛头小子忽然他大笑起来。

“迪赛安吗……”男人冷笑一声，“干掉他们。”

不允许任何人反抗。高大男人做了一个手势，他的那帮手下就立即将罗伊德三人团团围住，从壮汉那挥舞得呼呼生风的链球的情况看，这帮家伙果然不是好对付的主。

铛！一把长剑从一旁伸出，将壮汉的链球格开，一名紫衣红发男子出现在罗伊德面前。虽然红发男子的个子没有波塔高，体型也没有那魁梧，但从他刚才那一剑上就能看出其实力，所谓行家一出手就知有没有，在这位红发男子身上得到了充分的体现。而波塔也见事不妙而及时退身。

“没事吧？”男人那略带沙哑的声音响起，虽然脸上没什么表情，但能够听出他的关切之情。

“那是……EX晶球！”看到红发男子左手手背上那显眼的晶球，罗伊德惊叫道。



“谢谢您救了神子。”看门的老婆婆感激地说道。

“哦？原来如此这个少女就是这次的神子啊。”红发男人的眼中在不到两秒钟的时间闪过一丝惊讶和……兴奋。

经男人的提醒，柯莉特才想起这次来这里的任务，既然司祭们出事了，那护卫的工作罗伊德也毫不犹豫地接了下来。

“你叫罗伊德？”红发男子看来对罗伊德的名字颇感兴趣，当他听到这个名字时眼睛眯了一条线。

“在问别人姓名的时候应该事先报上自己的名字。”对于男人那略带轻视的话语，罗伊德很是不满。

“我叫库拉特斯，一个佣兵。只要你们肯付钱，我就可以答应当神子的护卫。”对于这个强气的男人，柯莉特完全没有拒绝的勇气。

“等等，我也去！”罗伊德无法忍受被别人忽视的感觉，立刻提出与柯莉特同行。

“罗伊德，你会拖后腿，还是老老实实待在这。”库拉特斯的话不容反驳。

“什么！”罗伊德简直要气疯了，面对这个傲慢的男人，本来对其第一印象就不好，现在更是将他列入“令人讨厌的人”的黑名单。

“不是说了吗，你会碍手碍脚的，回去！”库拉特斯丝毫没有让步的打算。

“那个……佣兵先生……让罗伊德陪我好吗？他不在我有点不放心啊……”柯莉特的声音小得可怜，到后面几乎有点听不到了。

“随便你……这可不是小孩子的郊游。”既然雇主都已经发话，自己如果再拒绝就显得自讨没趣了，丢下一句不知是嘲讽还是警告的话之后，库拉特斯径自走进了圣堂。

“那就是库鲁西斯的辉石？”看着眼前这些闪闪发光的红色的透明石头，罗伊德惊叹道，毕竟是被矮人族养大的小孩，这些矿物对他而言有着惊人的吸引力。

“是啊，据说我生下来的时候就握着这种辉石。”柯莉特笑着解释道。

“啊，快看！”吉尼亚斯惊叫起来。就在众人惊讶的时候一位绿衣“人”从天而将，而最吸引人的就是他背上那一对羽翼，那纯白色的羽毛，那脱俗的气质，那充满慈爱的微笑。是天使！

“吾名雷米艾尔，为指引继承玛娜之血的女儿柯莉特成为新的神子，库鲁西斯的天使。”天使的声音充满了慈祥与威严，而此时，柯莉特也正式成为了女神玛特尔的神子，与此同时，拯救之塔出现，标志着新的神子诞生。从此时开始，柯莉特那充满惊险与辛酸的世界再生之旅拉开了序幕……

“等一下。”柯莉特用她颤抖的声音留住了高贵的天使，怯生生地问道，“我，我想请问一下雷米艾尔大人……您……是我父亲吗？”

“首先是火之封印，可以吧，我最爱的女儿，柯莉特。”天使没有直接承认，而是以面带慈祥的笑容面对眼前的少女。

“父、父亲……果然雷米艾尔是我真正的父亲！”柯莉特激动地叫起来，十几年的希望变成了现实，望着自己的父亲，柯莉特的眼睛显得有点湿润。



“在下一个封印之处等你，我最爱的女儿。”说完雷米艾尔消失在一片光之羽翼之中。

虽说罗伊德和吉尼亚斯见到了从未见过的天使，这个神圣的生物，但接下来他们要面对的可能就是现实中的恶魔。莉菲尔老师对于这种不听话的学生从来就只有一个办法对付——打之而后快。先是对自己弟弟的小PP一顿海扁，然后就是对自己的学生一记“无影脚”，完事之后带着满足的表情去调查她的圣堂去了，看她那浑身发抖的样子，就像是被注射了兴奋剂一般。

“世界再生之旅……”罗伊德现在头脑中的就只有这个，“不过那个叫库拉特斯的太可恶了，居然说我碍手碍脚，虽然他……确实厉害……”

无论再怎么生气，但事实毕竟是事实，而现在罗伊德最重要的是给柯莉特做生日礼物。



“我……稍稍有点事……”在森林岔路处吉尼亚斯吞吞吐吐地说道。

“那边不是人间牧场吗？你去那里不是违背了不可侵犯的条约？”罗伊德阻止道。

“迪赛安不是同样袭击了圣堂？而且我有一个必须要告诉她神谕的人。”吉尼亚斯神秘地说道。

人间牧场，一个人类的地狱，所有的人类在这里不过是奴隶，他们只有果腹的极少的食物，但却干着比常人重十倍以上的活。迪赛安在这里就是一切的支配者，而人，在这里也不能称其为人了……

“快点快点！不准停！这们这群猪！”看守挥舞着手中的皮鞭向工作的人高声叫嚣道，他们的惟一乐趣就是每天看着这些被自己称为“猪”的生物不停地工作，在他们的鞭子下痛苦地扭动着布满伤痕的身体，在他们的淫猥下颤抖地苟活。人类对于他们而言就如同奴隶，而这些人间牧场还隐藏着一些不为人知的目的。

“怎么没有要之纹？”罗伊德看着吉尼亚斯的朋友玛布尔老奶奶手背上的EX晶球惊叫道，没有要之纹对EX晶球的抑制作用，晶球的毒气会侵蚀人体。

“喂，那个家伙，在干什么！”迪赛安的士兵看到了玛布尔并没有工作，接下来当然就是一顿鞭打。

“可恶！吉尼亚斯，你放魔法，我去引开他们！”无法忍受迪赛安暴虐的罗伊德准备教训教训这些家伙，但是吉尼亚斯在逃离的时候摔倒带来了不小的麻烦。

“对不起，罗伊德，我们被看到了，都是我……”吉尼亚斯深知被迪赛安发现的后果，那将是整个村子的危机！

“哪里，没关系，反正看到我们脸的人都被我们打倒了，其余的还没追上来。下次多帮我做几次作业就可以了，嘿嘿。”

虽然两人谈得轻松，但他们忘了一件事，迪赛安绝不是等闲之辈，他们的相貌已经清晰地记录在了正门的记录装置里……

“这种跳跃力……真的是人类可以办到的吗……”绿发男子看着罗伊德跳下山崖的身影自言自语地说到，他左手那巨大的枪铳在阳光下散发出金色的光华……

“老爸，帮我做个要之纹！”回家还没怎么休息，罗伊德就急冲冲向父亲索要要之纹。

“你要要之纹干嘛？”矮人族老爹提高了警惕。

“那个……一个朋友，一个旅行的佣兵。”不过当罗伊德说出“佣兵”二字时忽然想到了库拉特斯，该死，怎么会想到佣兵呢……

“不可能！EX晶球一般都是迪赛安那帮家伙用的，被他们抓去之后才会被安上没有要之纹的EX晶球。”看上去老实的矮人族老爹可不是傻子，一眼就看穿了儿子的谎言，“矮人族的誓言第十一条，说谎是当强盗的开始！”

看到瞒不过老爸，罗伊德只有将今天去人间牧场的事倾盘倒出。

“你的EX晶球被看到了吗？”戴克老爹急切的问道。

“没有，我藏得好好的。不过为什么要藏起来？今天来村子的佣兵都公然将它显出来。”

“因为你的，是特殊的……”戴克老爹低沉地说道。

“特殊的？为什么？跟迪赛安那帮家伙的有什么不同吗？”罗伊德好奇地问道。

“那个EX晶球……是你母亲的遗物，迪赛安为了得到那个晶球，将你的母亲杀害了……”

一切都来得太突然了，当戴克一字一句讲出事实时可以想象当时罗伊德的心情，惊讶、愤怒、悲伤就像瘟疫一样缠绕着罗伊德。

“为什么？为什么现在才告诉我！”



“如果我说出来你一定会找迪赛安拼命！这样你对得起你的母亲吗？之后的事就交给柯莉特小姐吧，你不要与迪赛安扯上关系！”戴克老爹的话丝毫不留余地。

不过老爹虽然口中这么说，但对于自己的儿子还是希望他走自己想走的道路，毕竟父母都希望自己子女展翅高飞。

“罗伊德，不要忘了矮人族的誓言，第十一条！”

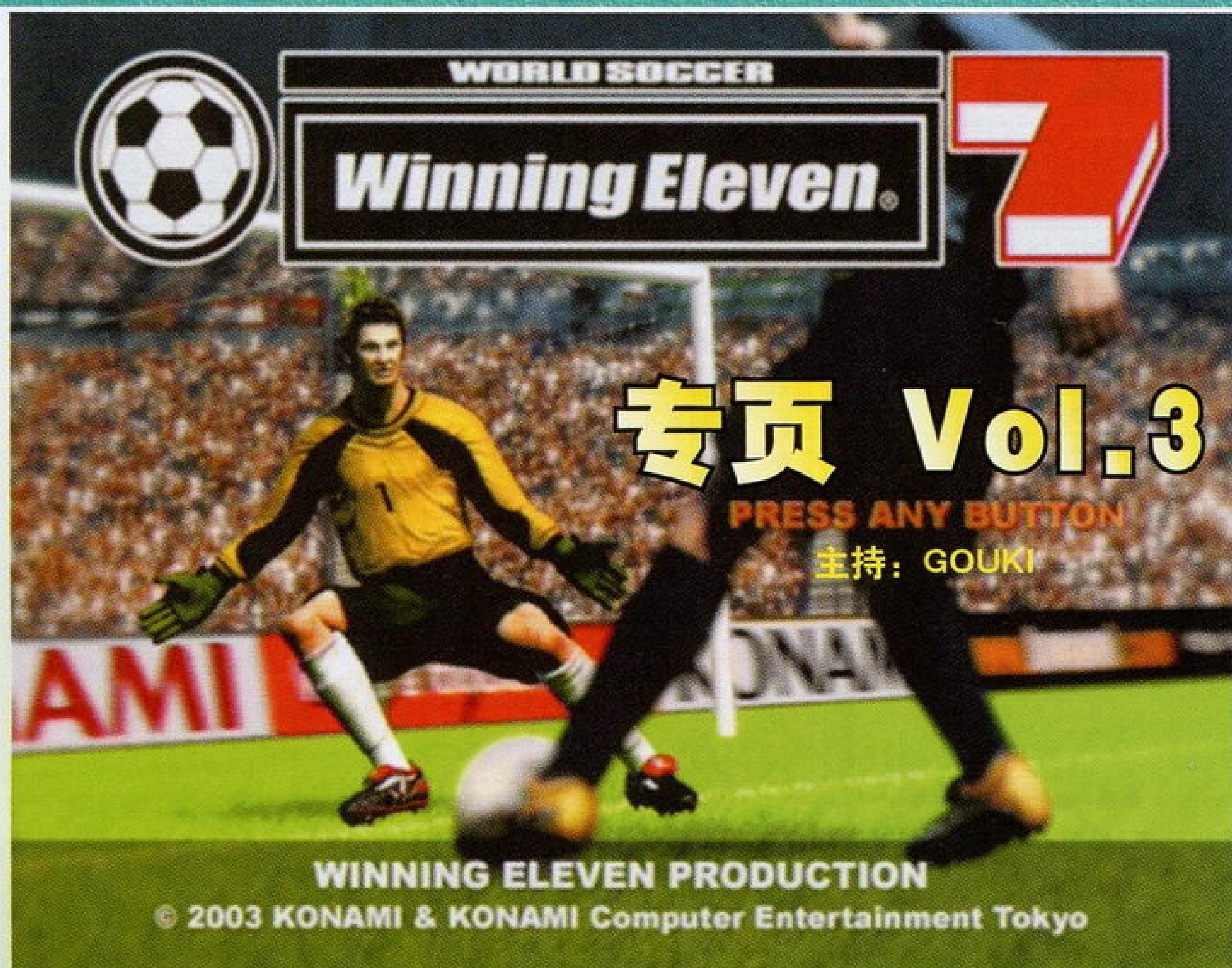
“正义与爱一定会获得胜利！对吧？”罗伊德笑着看着眼前这位抚养了自己十八年的矮人。

“接下来，将是我自己的故事了……”罗伊德默默念道。

而等待着他的又是什么呢？

待继……


忍者龙剑传 Xbox 美版 2003年11月19日发售



PS2	世界足球 胜利11人7	KONAMI	SPG
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	2003年8月7日	日版
	1~8人	1195KB	6980日元
	对应手柄分插器		

MASTER LEAGUE进行时！

文：真实至上／同盟原创小组

在上期的《WE专页》当中我们介绍了MASTER LEAGUE的一些基本变更点，现在就让我们更加深入地研究本作的交涉系统。

《WE7》球员的交涉模式主要有5种：

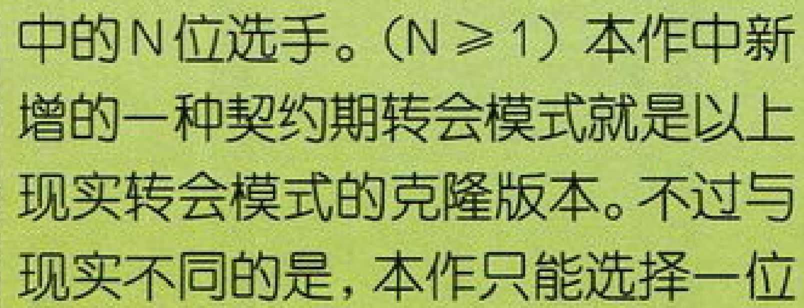


1.契约期转会：这种老转会模式可以说是各位玩家都非常熟悉的，需要支付大约选手身价8~10倍的移籍金，一旦交涉成功，就会直接从俱乐部资产中扣除。

2.契约期租借：这也是前作的契约球员转会方式，本作中需要支付一定数量的租借费，而选手的年薪（即给予Pts）则按玩家选择租借的周数平均分摊，最大租借周数为26周。一般如非应急，笔者并不太推荐此种转会模式。因为在《WE》的MASTER LEAGUE中并不存在试训这一个环节，也就是说玩家可以在单人游戏模式里了解自己想使用的每一位选手的手感。那么这一项转会模式的意义就仅等于模拟真实。

3.契约期差额转会：相信关注现实足球动态的《WE》玩家，一定有听过某甲球队用本队的其中N位选手再加一定数量的资金去与某乙球队交换其球队中的N位选手。（N≥1）本作中新增的一种契约期转会模式就是以上现实转会模式的克隆版本。不过与现实不同的是，本作只能选择一位本队选手作为参加交涉的对象，而被交涉选手的移籍金额则等于本队交换选手的价值加上一定量的现金差额，当然年薪和签约年限也是要同时洽谈的。这一种转会模式可以在MASTER LEAGUE的初期帮助玩家更为合理地利用资源，如果有心仪的选手是有所属的话，那么就好好地利用本队的各位原创球员吧。而到了玩家的MASTER LEAGUE球队成型的阶段，在一些有所属球员交涉金额巨大的转会中也能起到不小的作用。





4.契约结束自由转会：在《WE》中一向是无法提前洽谈续约的，所以自由转会这一类现实中的典型范例（例如里瓦尔多）也被正式引入了本作的MASTER LEAGUE转会系统中。毕竟《WE》不是一个经营类的足球游戏。在本作中，COM球队的选手一旦契约期结束，即在赛季的交涉期成为自由球员，不过洽谈的机会也只有交涉期的第一节。因为在此节中COM也会与这一类球员进行接触，所以玩家对有兴趣的球员所开出的价码不妨提高一些。如果是转入再转出的球员，就更应该利用差额好好地大赚一笔。此方法会在下文进行详细的介绍。此类新转会模式可以说是一个强化自身球队的捷径，它可以帮助玩家以较小的金额获得强力选手，值得我们大家好好运用。

5.无所属自由转会：这一种应该是最为大家所熟悉的方式了，历经几代的改变，从"1 Pts"转入的BUG，到现在的自由转会金，可以说这一种转会模式见证了MASTER LEAGUE转会模式发展的历史。由于本作的无所属球员的转会金都比较高昂的缘故，一些相应的转会方法也应运而生，会在下文中详细解释。而本作中的可育成球员的转入仍然是不需要移籍金的。

《WE7》主要交涉方式

1.有所属契约期结束球员移籍：该种交涉方式可以免除移籍金，只需与该球员洽谈年薪与签约年限，交涉成功后只需支付首年的年薪。如何寻找该类在本赛季结束后就契约期结束的球员呢？答案是利用本作新增的条件设定搜索选项，在最后一项"剩下的契约期"选择0~1年，然后进行搜索，就可以找到这一类球员。玩家还可以利用这一个新的条件搜索系统，附加一些个人的搜索意向（比如搜索前锋，就在"位置"中进行设置），搜索出自己满意的契约期满球员。而在赛季中的两个交涉期进行此类球员的搜索时，因为契约期还未结束，所以还未能免移籍金交涉，但又不想在赛季结束后再麻烦一次的话，我们可以利用一下新增的"交涉名单与转出名单"，把心仪的选手加入交涉名单，就可以随时在"交涉List"中找到他，不用再如此大费周折一番。配合以上两种新加入的操作系统，使得玩家的交涉操作过程变得简便和迅捷。此种交涉模式除了可以较低的金额获得强力选手以外，当然最大的一个功能就是利用差额利润来增加俱乐部的流动资金。当玩家以较低的价格转入一位球员（一般身价在1000左右或以上），那么交涉成功后的那一节，一般情况会有许多COM俱乐部向玩家交涉转出该名球员。而由于此名球员已经成为了契约期球员，那么转会就需要身价8~10倍左右的移籍金，玩家就可以从转手中获取大笔的差额利润。



2.交涉期前系统调整：这一种方法的使用前提是在MASTER LEAGUE开始前的"环境选择"中不关闭在MASTER LEAGUE进程中进行环境调整的选项。在本作MASTER LEAGUE中影响转会的因素除了玩家俱乐部的战绩，交涉的金额，还有"环境调整"中的3个选项。

①移籍频度：COM之间移籍，COM与玩家俱乐部间移籍的频繁程度与星星的颗数成正比。

②获得球员的等级：COM选择交涉球员的能力与星星的颗数成正比。

③获得之难易度：玩家与COM交涉球员转入转出，与无所属球员交涉转入的难度与星星的颗数成正比。

如果不关闭在MASTER LEAGUE进程中进行环境调整这一选项，那么在交涉期开始之前，我们就可以针对以上3个选项在系统交涉中的影响力，在"环境调整"中进行相应的调整，从而达到最大限度利用系统的目的。（当然这只是《WE》的其中一种游戏方式，本作的选择范围十分广泛，玩家大可选择适合自己的游戏方式）根据3个选项所代表的意义，可以在交涉期开始前把"移籍频度"的星星调到最多，把"获得球员的等级"与"获得之难易度"的星星调到最少。"移籍频度"最高且结合了玩家自身战绩的条件下，一般情况都会有N个COM向玩家进行转出的交涉。而"获得等级"最低是为了使COM选择交涉原创队中的选手，因为最初的交涉期队里就只有这一批"高薪低能"的球员，资源要合理利用嘛。"获得之难易度"最低是为了方便玩家在转出的同时增加交涉转入其他球员的成功率，且在1星的环境下一般球员还可以降低移籍金的20%左右转入。可以说此类交涉方式是最容易达到收支平衡，且最快构建完整俱乐部阵容的一个捷径。（一般情况下在D2结束后就可以拥有一个完整的阵容）



WE7 俱乐部队球员英文名单

资料提供：amiclan/PS 国度

安德莱赫特

25	Daniel Zitka
1	De Wilde
23	Zvonko Milojevic
12	Olivier Doll
5	Glen De Boeck
2	Aleksandar Ilic
33	Olivier Deschacht
30	Hannu Tihinen
34	Lamine Traore
6	Michal Zewlakow
16	Crasson
37	Mbuyi
15	Besnik Hasi
10	Walter Baseggio
31	Goran Lovre
11	Martin Kolar
4	Yves Vanderhaeghe
14	Marc Hendrikx
8	Nenad Jestrovic
26	Aruna Dindane
9	Clayton Zane
18	Ki-Hyeon Seol (薛琦铉)
19	Ivica Mornar
20	Gilles De Bilde
43	Sherjill MacDonald

布拉格斯巴达

29	Jaromir Blazek
1	Petr Kouba
30	Michal Spit
2	Grygera
19	Martin Petras
20	Jiri Homola
16	Tomas Hubschman
13	Martin Klein
3	Vladimir Labant
5	Jan Flachbart
26	Martin Zboncak
7	Lukas Zelenka
10	Rastislav Michalik
8	Karel Poborsky
4	Pavel Pergl
17	Libor Sionko
14	Sibomko
21	Tomas Jun
9	Marek Kincl
15	Michal Pospisil
18	Radim Holub
23	Miroslav Baranek
28	Kopta Cesarce

阿森纳

1	David Seaman
13	Stuart Taylor
24	Rami Shaaban
20	Guillaume Warmuz
23	Sol Campbell
5	Martin Keown
3	Ashley Cole
18	Pascal Cygan
26	Igors Stepanovs
16	Giovanni van Bronckhorst
22	Oleg Luzhny
12	Lauren
7	Robert Pires
19	Gilberto Silva
4	Patrick Vieira
8	Freddie Ljungberg
28	Kolo Toure
17	Edu
15	Ray Parlour
14	Thierry Henry
10	Dennis Bergkamp
25	N.Kanu
9	Francis Jeffers
11	Sylvain Wiltord
21	Jermaine Pennant
30	Jeremie Aliadiere

阿斯顿维拉

1	Peter Enckelmann
13	Stefan Postma
39	Wayne Henderson
11	Steve Staunton
36	Ronny Johnsen
6	Gareth Barry
4	Olof Mellberg
21	Jlloyd Samuel
5	Fehmi Alpay Ozalan
15	Ulises de la Cruz
2	Mark Delaney
3	Alan Wright
30	Rob Edwards
28	Oyvind Leonhardsen
20	Mustapha Hadji
12	Thomas Hitzlsperger
3	Gavin MacCann
7	Ian Taylor
22	Hassan Kachloul
26	Mark Kinsella
17	Lee Hendrie
31	Stephen Cooke
33	Joey Gudjonsson
14	Marcus Allback
10	Darius Vassell
8	Juan Pablo Angel
16	Peter Crouch
25	Stefan Moore
9	Dion Dublin
19	Bosko Balaban

布莱克本

1	Brad Friedel
13	Alan Thomas Kelly
32	Ryan Robinson
25	Henning Berg
5	Stig Inge Bjornebye
2	Lucas Neill
26	Vlatislav Gresko
4	Andrew Todo
14	Nils-Eric Johansson
21	Martin Taylor
23	Marc Sebastian Pelzer
34	James mceveley
7	Garry William Flitcroft
11	Damien Duff
8	David Dunn
3	Tugay Kerimoglu
20	David Thompson
35	Neil Danns
33	Hakan Sukur
22	Egil Ostenstad
19	Dwight Yorke
9	Andy Cole
12	Corrado Grabbi
18	Keith Gillespie

切尔西

23	Carlo Cudicini
1	De Goey
35	Rhys Evans
6	Marcel Desailly
13	William Gallas
14	Le Saux
15	Mario Melchiot
26	John Terry
19	Valerio Di Cesare
3	Celestine Babayaro
71	Wiston Bogarde
2	Albert Ferrer
36	Joe Keenan
17	Emmanuel Petit
8	Frank Lampard
21	De Lucas
12	Mario Stanic
20	Jody Morris
24	Gabriele Ambrosetti
25	Zola
9	Jimmy Floyd Hasselbaink
22	Eidur Smari Gudjohnsen
39	Chalton Cole
11	Boudewijn Zenden
30	Jesper Gronkjaer
31	Wolleaston
28	Filipe Oliveira

埃弗顿

1	Richard Wright
13	Steve Simonsen
35	Paul Gerrard
4	Alan Stubbs
20	Joseph Yobo
6	David Unsworth
5	David Weir
2	Steve Watson
3	Alessandro Pistone
15	Gary Naysmith
27	Peter Clarke
28	Tony Hibbert
33	George Pilkington
34	Sean O'Hanlon
26	Lee Carsley
11	Mark Pembridge
16	Thomas Gravesen
7	Niclas Alexandersson
12	Li Tie (李铁)
17	Scot Gemmill
22	Tobias Linderoth
29	Kevin McLeod
31	Leon Osman
9	Kevin Campbell
18	Wayne Rooney
8	Tomasz Radzinski
10	Duncan Ferguson
23	Juliano Rodrigo
30	Nick Chadwick

富勒姆

1	Van Der Sar
12	Maik Taylor
21	Martin Herrera
4	Andy Melville
2	steve Finnan
16	Zat Knight
24	Alain Goma
25	Abdeslam Ouaddou
36	Mark Hudson
39	Dean Leacock
17	Martin Djetou
27	Pierre Wome
6	Junichi Inamoto (稻本 润一)
14	Steed Malbranque
18	Sylvain Legwinski
8	Lee Clark
10	John Collins
19	Bjarne Goldbaek
26	Jon Harley
33	Calum Willock
11	Luis Boa Morte
9	Facundo Sava
7	Steve Marlet
15	Barry Hayles
20	Louis Saha
34	Elvis Hammond
38	Luke Cornwall

利兹联队

13	Paul Robinson
1	Nigel Martyn
2	Dominic Matteo
22	Michael Duberry
3	Ian Harte
2	Gary Kelly
18	Danny Mills
5	Lucas Radebe
15	Teddy Lucic
11	Raul Bravo
35	Shane Cansdell-Sherriff
34	Frazer Richardson
36	Maathew Kilgallon
19	Eirik Bakke
16	Jason Wilcox
24	Paul Okon
23	David Batty
12	Nick Barmby
14	Stephen McPhail
39	Simon Johnson
25	Jacob Burns
28	Jamie McMaster
38	James milner
10	Harry Kewell
9	Mark Viduka
17	Alan Smith
8	Michael Bridges
32	Harpal Singh

利物浦

1	Jerzy Dudek
22	Chris Kirkland
19	Pegguy Arphexad
39	Patrice Luzi
4	Sami Hyypia
2	Stephane Henchoz
18	John Arne Riise
30	Djimi Traore
27	Gregory Vignal
6	Markus Babbel
14	Vegard Heggem
31	Alou Diarra
23	Jamie Carragher
16	Dietmar Hamann
17	Steven Gerrard
13	Danny Murphy
3	Igor Biscan
21	Salif Alassane Diao
15	Patrik Berger
28	Bruno Cheyrou
26	Richie Partridge
8	Emile Heskey
5	Milan Baros
10	Michael Owen
9	Ousseynou Diouf
7	Vladimir Smicer
24	Bernard Diomede

曼彻斯特城队

12	Nicky Weaver
1	Peter Schmeichel
32	Kevin Stuhr-Ellegaard
20	Carlo Nash
5	Sylvain Distin
22	Richard Dunne
2	David Sommeil
3	Niclas Jensen
4	Gerard Wiekens
15	Alf-Inge Haaland
17	Sun Jihai (孙继海)
27	Mikkel Bischoff
24	Steve Howey
25	Lucien Mettomo
41	Joey Barton
14	Eyal Berkovic
23	Marc-Vivien Foe
13	Christian Negouai
8	Ali Benarbia
19	Danny Tiatto
6	Kevin Horlock
31	Djamel Belmadi
29	Wright-Phillips
33	Robbie Fowler
9	Paulo Wanchope
39	Nicolas Anelka
10	Shaun Goater
11	Jonathan Macken
21	Vicente Matias Vuoso

曼彻斯特联队

1	Fabien Barthez
13	Roy Carroll
19	Lopez Felipe Ricardo
6	Rio Ferdinand
24	Wesley Brown
27	Mikael Silvestre
2	Gary Neville
22	John O'Shea
5	Blanc
14	David May
3	Philip Neville
8	Nicky Butt
16	Roy Keane
7	David Beckham
18	Paul Scholes
17	Michael Stewart
25	Quinton Fortune
15	Chadwick
4	Juan Sebastian Veron
32	Bojan Djordjic
11	Ryan Giggs
10	Ruud van Nistelrooy
20	Ole Gunnar Solskjaer
21	Diego Forlan
37	Daniel Webber



纽卡斯尔联队

1	Shay Given
13	Stephen Harper
29	John Karelse
33	Adam Collin
18	Aaron Hughes
12	Andrew Griffin
35	Olivier Bernard
5	Andrew O'Brien
27	Jonathon Woodgate
19	Titus Bramble
30	Stephen Caldwell
34	Nikos Dabizas
3	Robbie Elliott
14	Wayne Quinn
22	Jamie McClen
45	Hugo Viana
4	Nolberto Solano
8	Kieron Dyer
25	Brian Kerr
21	Diego Gavilan
6	Clarence Acuna
11	Gary Speed
7	Jermaine Jenas
9	Alan Shearer
10	Craig Bellamy
32	Laurent Robert
23	Shola Ameobi
20	Lomana Tresor Lualua
16	Carl Cort
28	Michael Chopra
37	Calvin Zola

托特纳姆热刺

13	Kasey Keller
1	Neil Sullivan
5	Goran Bunjevcevic
26	Ledley King
30	Anthony Gardner
2	Stephen Carr
3	Maurizio Taricco
6	Chris Perry
12	Gary Doherty
31	Alton Thelwell
36	Dean Richards
18	Thatcher
29	Simon Davies
7	Darren Anderton
14	Gustavo Poyet
15	Jamie Redknapp
44	Kazuyuki Toda（户田和幸）
4	Steffen Freund
23	Christian Ziege
28	Matthew Etherington
20	Jonathan Blondel
27	Rohan Ricketts
10	Sheringham
22	Robbie Keane
21	Acimovic
16	Steffen Iversen

西汉姆联队

1	David James
17	Raimond Van Der Gouw
32	Stephen Bywater
9	Ian Pearce
15	Gary Breen
2	Tomas Repka
3	Nigel Winterburn
7	Christian Dailly
20	Scott Minto
30	Sebastien Schemmel
27	Shaun Byrne
23	Michael Johnson
24	Rufus Brevett
35	Anton Ferdinand
8	Trevor Sinclair
11	Steve Lomas
26	Joe Cole
25	Edouard Cisse
16	John Moncur
5	Bowyer
6	Michael Carrick
10	Di Canio
4	Don Hutchison
36	Darryl McMahon
9	Jermain Defoe
14	Frederic Kanoute
21	Richard Garcia
18	Youssef Sofiane
22	Les Ferdinand

摩纳哥

30	Flavio Roma
29	Tony Mario Sylva
1	Andre Biancarelli
24	Pierre-fanfan
19	Sebastien Squillaci
32	Gael Givet
5	Eric Cubilier
4	Rafael Marquez
23	Bruno Irles
17	Philippe Leonard
2	Jurietti
35	Nicolas Plestan
34	Julien Rodriguez
38	Hassan El Fakiri
7	Lucas Ademar Bernardi
13	Jerome Rothen
15	Vassilis Zikos
10	Marcelo Gallardo
6	Vladimir Jugovic
21	Pontus Farnerud
37	Sebastien Carole
3	Patrice Evra
8	Ludovic Giuly
9	Dado Prso
18	Shabani Nonda
11	Marco Simone
25	Souleymane Camara
36	Diego Quintero
20	Mohamed Mazhar

欧塞尔

1	Fabien Cool
16	Sebastien Hamel
13	Stephane Grichting
5	Philippe Mexes
3	Jean-Sebastien Jaures
2	Johan Radet
4	Jean-Alain Boumsong
26	Jean Joel Perrier Doumbe
25	David Recorbet
32	Richard Suriano
30	Jean-Pascal Mignot
29	Eric Assati
22	Philip Anianka
31	Nikola Jozic
10	Teemu Tainio
7	Amdy Moustapha Faye
11	Khalilou Fadiga
8	Yann Lachuer
23	Narcisse Oliver Kapo Obou
6	Kuami Agboh
18	Lionel Mathis
14	David Vandenbossche
19	Nicolas Marin
15	Frederic Jay
24	Pierre Deblock
27	Francois Sirieix
9	Djibril Cisse
20	Arnaud Gonzalez
21	Benjamin Mwaruwari
28	Romain Poyet

波尔多

21	Frederic Roux
16	Ulrich Rame
2	Patrick Leugueun
15	David Jemmali
25	Mathieu Beda
3	Marco Caneira
20	Paulo Miranda
	Costa
10	Camel Meriem
11	Savio
17	Nicolas Sahnoun
7	Cedric Fiston
22	Pauleta
18	Jean-Claude Darcheville
23	Christophe Sanchez
14	Pascal Feindouno

里昂

1	Gregory Coupet
30	Nicolas Puydebois
31	Remi Vercoutre
5	Claudio Cacapa
13	Jeremie Brechet
2	Eric Deflandre
3	Edmilson Jose Gomes Moraes
15	Christophe Delmotte
19	Jean-Marc Chanelet
29	Yohann Gomez
20	Patrick Muller
6	Philippe Violeau
24	Vikash Dhorasoo
8	Juninho Pernambucano
10	Eric Carriere
7	Mahamadou Diarra
27	Alexandre Hauw
23	Florent Balmont
9	Sonny Anderson
14	Sidney Govou
21	Frederic Nee
18	Pegguy Luyindula

马赛

1	Vedran Runje
16	Cedric Carasso
35	Jeremy Gavanon
4	Van Buyten
18	Franck Leboeuf
28	Lois Reina
3	Manuel Dos Santos
21	Johnny Ecker
25	Fabien Laurenti
5	Eduardo Tuzzio
12	Abdoulaye Meite
8	Sebastien Perez
6	Brahim Hemdani
24	Mickael Marsiglia
29	Fabio Celestini
17	Jose Delfim
20	Salomon Olembe
7	Piotr Swierczewski
15	Pascal Johansen
33	Sebastien Gregori
2	Jerome Perez
32	Garour
34	Laurent Merlin
22	Dmitry Sytchev
13	Lamine Sakho
90	Lucio Fernandao
14	Karim Dahou
10	Ibrahima Bakayoko
26	Benjamin

巴黎圣日尔曼

16	Jerome Alonzo
1	Lionel Letizi
30	Stephane Gillet
5	Mauricio Pochettino
2	Gabriel Omar Heinze
3	Lionel Potillon
15	Paulo Cesar
18	Didier Domi
22	Parralo Aguilera Cristobal
17	Francis Llacer
8	Frederic Dehu
7	Andre Luis Moreira
4	Jerome Leroy
27	Romain Rocchi
28	Felipe Texeira
20	Hugo Leal
21	Alioune Toure
14	Fabrice Fiorese
10	Ronaldinho
11	Jose Da Silva Aloisio
26	Bartholomew Ogbeche
9	Martin Cardetti

朗斯

30	Charles Itandje
16	Sebastien Chabbert
31	Joe Cannon
27	Daouda Jabi
3	Rigobert Song Bahanag
20	Zoumana Camara
4	Adama Coulibaly
17	Yoann Lachor
2	Eric Sikora
14	Ferdinand Coly
24	Rod Fanni
33	Cyrille Rool
19	Pape Bouba Diop
5	Jocelyn Blanchard
7	Antoine Sibierski
6	Jacek Bak
15	Pape Sarr
22	Yazid Kaissi
8	Seydou Keita
11	Stephane Pedron
23	Abdoulaye Faye
25	Majid Oulmers
29	Charles-Edouard Coridon
21	John Utaka
18	Olivier Thomert
10	Daniel Moreira
9	Esteban Fuertes
13	Tony Vairelles
28	Dagui Bakari
32	Ludovic Delporte

勒沃库森

1	Hans-Jorg Butt
23	Frank Juric
20	Tom Starke
3	Ferreira da Silva Lucio
35	Diego Rodolfo Placente
19	Babic
4	Juan Silveira dos Santos
31	Thomas Kleine
5	Jens Nowotny
46	Mile Bozic
7	Cristiano Marques Gomes Cris
29	Jan-Ingwer Callsen-Bracker
6	Boris Zivkovic
15	Pascal Ojigwe
10	Yildiray Basturk
28	Carsten Ramelow
25	Bernd Schneider
14	Hanno Balitsch
33	Anel Dzaka
13	Daniel Bierofka
26	Zoltan Sebescen
8	Jan Simak
2	Christoph Preuss
21	Radoslaw Kaluzny
51	Nasir El Kasmi
47	Dimitar Berbatov
27	Oliver Neuville
11	Franca
9	Thomas Brdaric
17	Ulf Kirsten
34	Huzeyfe Dogan
16	Ioannis Masuanidis

拜仁慕尼黑

1	Oliver Kahn
22	Bernd Dreher
33	Stefan Wessels
25	Thomas Linke
4	Samuel Osei Kuffour
3	Bixente Lizarazu
2	Willy Sagnol
5	Robert Kovac
11	Ze Roberto
16	Jens Jeremies
8	Niko Kovac
23	Owen Hargreaves
17	Thorsten Fink
13	Michael Ballack
20	Hasan Salihamidzic
26	Sebastian Deisler
31	Schweinsteiger
18	Michael Tarnat
32	Markus Feulner
7	Mehmet Scholl
9	Giovane Elber
14	Claudio Pizarro
24	Roque Santa Cruz
21	Alexander Zickler



多特蒙德

26	Roman Weidenfeller
1	Jens Lehmann
23	Ahmed Reda Madouni
4	Christian Worns
2	Ferreira Evanilson
21	Malte Metzelder
38	Florian Thorwart
17	Leandro de Deus Santos
5	Sebastian Kehl
18	Lars Ricken
7	Stefan Reuter
10	Tomas Rosicky
14	Guy Demel
3	Juan Ramon Fernandez
8	Torsten Frings
6	Jorg Heinrich
19	Otto Addo
41	Timo Achenbach
39	Sahr Senesie
12	Henrique Souza Ewerthon
9	Jan Koller
22	Marcio Amoroso
13	Giuseppe Reina
11	Heiko Herrlich
24	David Odonkor

汉堡

1	Martin Pieckenhagen
28	Thomas Hillenbrand
29	Stefan Wachter
21	Tomas Ujfalusi
18	Milan Fukal
2	Marcel Maltritz
5	Nico-Jan Hoogma
8	Michael Baur
12	Lars Jacobsen
16	Collin Benjamin
15	Mehdi Mahdavikia
30	Christian Rahn
7	Martin Groth
22	Cristian Raul Ledesma
27	Rodolfo Esteban Cardoso
17	Kitzbichler
19	Roda Antar
14	Sergej Barbarez
32	Naohiro Takahara(高原 直泰)
9	Bernardo Romeo
11	Erik Meijer
13	Kim Christensen

柏林赫塔

1	Gabor Kiraly
12	Christian Fiedler
40	Tomasz Kuszczak
4	Josip Simunic
14	Dick van Burik
3	Arne Friedrich
2	Denis Lapaczinski
6	Eyjolfur Sverrisson
33	Marko Rehmer
19	Andreas Schmidt
25	Rob Maas
21	Michael Hartmann
8	Bart Goor
18	Pal Dardai
32	Thorben Marx
23	Rene Tretschok
13	Bartosz Karwan
15	Fabio Camilio de Brito Nene
22	Stefan Beinlich
16	Roberto Pinto
5	Andreas Neuendorf
27	Alexander Mladenov
28	Nderim Nedzipi
10	Marcelo Santos Marcelinho
11	Michael Preetz
7	Alex Alves
9	Luiz Carlos Goulart Luizao
35	Benjamin Kohler
34	Nando Rafael
44	Joel Tchami

沙尔克 04

1	Frank Rost
27	Oliver Reck
33	Christopher Heimeroth
29	Volkan Unlu
5	Thomasz Waldoch
6	Tomasz Hajto
2	Niko Van Kerckhoven
18	Niels Oude Kamphuis
12	Marco van Hoogdalem
3	Anibal Samuel Matellan
4	Octavio Dario Rodriguez
28	Fabian Lamotte
20	Christian Poulsen
8	Jorg Bohme
17	Sven Vermant
10	Gustavo Antonio Varela
14	Gerald Asamoah
5	Sven Kmetsch
16	Kristijan Djordjevic
7	Moller
35	Filip Trojan
24	Marc Wilmots
22	Victor Agali
11	Ebbe Sand
21	Emile Mpenza
26	Mike Hanke

云达不莱梅

16	Pascal Borel
1	Jakub Wierzchowski
31	Alexander Walke
30	Michael Jurgen
20	Mladen Krstajic
14	Frank Verlaat
6	Frank Baumann
19	Victor Skripnik
33	Mike Barten
23	Ludovic Magnin
34	Manuel Friedrich
4	Fabian Ernst
7	Paul Stalteri
10	Johan Micoud
8	Krisztian Lisztes
24	Tim Borowski
11	Ivicia Banovic
28	Razundara Tjikuzu
27	Christian Schulz
9	Angelos Charisteas
32	Goncalves da Silva Ailton
17	Ivan Klasnic
18	Markus Daun
22	Marco Reich
35	Thomas Stier

奥林匹亚克斯

31	Dimitrios Eleftheropoulos
34	Kleopas Giannou
51	Agelos Georgiou
22	Theofanis Katergiannakis
4	Jorge Bermudez
32	George Anatolakis
3	Stylianos Venetidis
2	Christos Patsatzoglou
11	Predrag Djordjevic
5	George Amanatidis
18	Paraskevas Antzas
44	Efthimios Kouloucheris
14	Dimitris Mavrogenidis
8	Christian Karembeu
7	Stelios Giannakopoulos
20	Par Johan Zetterberg
13	Ze Elias
19	Athanasios Kostoulas
6	Elias Poursanidis
12	Djoni Novak
21	Andreas Niniadis
9	Lambros Choutos
16	Alberto Castillo Nery
10	Giovanni Silva De Oliveira
30	Alexios Alexandris
17	Peter Oforiquaye

帕纳辛那科斯

1	Antonios Nikopolidis
25	Stefanos Kotsolis
31	Panagiotis Bartzokas
16	Sotirios Kyrgiakos
2	Rene Henriksen
30	Panagiotis Fyssas
18	Minas Pitsos
5	Giourkas Seitaridis
8	Giannis Goumas
14	Leonidas Vokolos
15	Daniel Saric
20	Angelis Basinas
22	Miltiadis Sapanis
26	Karagounis
3	Carlos Chainho
6	Erik Augustin Lincar
27	Konstadinidis
12	Jan Michaelsen
32	Xenofon Gitas
11	Joonas Kolkka
21	Nikos Lymperopoulos
19	Michalis Konstadinou
7	Goran Vlaovic
23	Emmanuel Olisadebe
9	Krzysztof Warzycha

AC 米兰

12	Nelson De Jesus Dida
18	Christian Abbiati
1	Valerio Fiori
3	Paolo Maldini
13	Alessandro Nesta
16	Antonio Chamot
14	Dario Simic
25	Jose Vitor Roque Junior
19	Alessandro Costacurta
24	Martin Laursen
2	Helevag
23	Massimo Ambrosini
27	Claudio Santos Serginho
8	Ivan Gennaro Gattuso
10	Manuel Rui Costa
4	Kakhaber Kaladze
5	Fernando Redondo
31	Ibrahim Ba
20	Clarence Seedorf
21	Andrea Pirlo
32	Christian Brocchi
11	Vitor Borba Ferreira Rivaldo
28	Dalla Bona
83	Catilina Aubameyang
7	Andriy Shevchenko
9	Filippo Inzaghi
15	Jon Dahl Tomasson

罗马

22	Ivan Pelizzoli
1	Francesco Antonioli
12	Carlo Zotti
6	Aldair Nascimento Santos
31	Traianos Dellas
5	Jonathan Zebina
23	Christian Panucci
19	Walter Adrian Samuel
13	Leandro Damian Cufre
4	Luigi Sartor
32	Vincent Candela
16	Saliou Lassissi
26	Damiano Ferronetti
8	Francisco Govinho Lima
15	Olivier Dacourt
11	Emerson da Rosa
17	Damiano Tommasi
10	Francesco Totti
2	Marcos de Moraes Cafu
25	Gianni Bismark Guigou
7	Diego Fuser
21	Alberto Aquilani
27	Daniele De Rossi
9	Vincenzo Montella
24	Marco Delvecchio
18	Antonio Cassano
30	Massimo Marazzina
20	Davide Bombardini

博洛尼亚

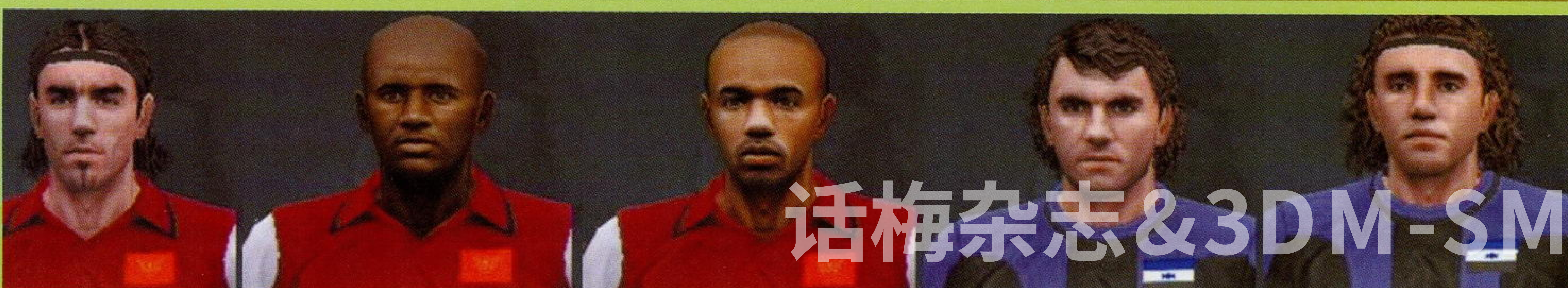
1	Gianluca Pagliuca
12	Ferdinando Coppola
21	Andrea Pansera
5	Marcello Castellini
33	Michele Paramatti
2	Cristian Zaccardo
34	Paolo Vanoli
19	Falcone
17	Claudio Terzi
6	Marco Zanchi
15	Vlado Smit
31	Mourad Meghni
4	Olive
24	Christian Amoroso
7	Carlo Nervo
20	Tomas Locatelli
8	Leonardo Colucci
30	Alessandro Frara
16	Emiliano Salvetti
9	Julio Ricardo Cruz
11	Claudio Bellucci
18	Giacomo Cipriani
10	Giuseppe Signori
32	Luigi Della Rocca

布雷西亚

1	Matteo Sereni
12	Davide Micillo
27	Alves Da Silva Fabio Bilica
5	Fabio Petruzzi
3	Dario Dainelli
6	Anthony Seric
2	Gilberto Martinez
16	Victor Hugo Mareco
26	MARCO Pisano
4	Stephen Appiah
28	Josep Guardiola
8	Francelino Matuzalem
18	Antonio Filippini
19	Markus Schopp
11	Jonathan Bachini
10	Roberto Baggio
9	Luca Toni
24	Simone Del Nero
7	Abderrazzak Jadid
29	Andrea Alberti
21	Igli Tare

切沃

10	Cristiano Lupatelli
67	Marco Ambrosio
1	Paolo Codognola
8	Lorenzo D'Anna
66	Legrottaglie
23	Salvatore Lanna
27	Fabio Moro
25	Stefano Lorenzi
6	Fredrik Risp
2	John Mensah
18	Emanuele Pesaresi
36	Garssadonia
7	Ivone De Franceschi
5	Eugenio Corini
20	Simone Perrotta
15	Luciano Siqueira De Oliveira
4	Daniel Andersson
19	Daniele Franceschini
29	Lilian Nalis
26	Ivano Della Morte
24	Federico Cossato
28	Pekmarionizic
21	Oliver Bierhoff
9	Luigi Beghetto



国际米兰

No.	Player
1	Francesco Toldo
12	Alberto Fontana
27	Mathieu Moreau
23	Marco Materazzi
13	Fabio Cannavaro
77	Francesco Coco
24	Carlos Alberto Gamarra Pavon
31	Nelson David Vivas
26	Giovanni Pasquale
2	Ivan Ramiro Cordoba
16	Gonzalo Sorondo
15	Daniele Adani
4	Javier Adelmar Zanetti
5	Emre Belozoglu
6	Cristiano Zanetti
18	Stephane Dalmat
7	Sergio Conceicao
14	Luigi Di Biagio
25	Matias Jesus Almeyda
22	Okan Buruk
21	Nicola Beati
17	Michele Serena
11	Gugliel Minpietro
20	Alvaro Alexander Recoba Rivero
19	Gabriel Omar Batistuta
32	Christian Vieri
9	Hernan Jorge Crespo
10	Domenico Morfeo
3	Mohamed Kallon
30	Obafemi Martins
78	Nicola Ventola

尤文图斯

No.	Player
1	Gianluigi Buffon
12	Antonio Chimenti
5	Igor Tudor
2	Ciro Ferrara
15	Alessandro Birindelli
21	Lilian Thuram
4	Paolo Montero
13	Mark Iuliano
6	Salvatore Fresi
14	Cristian Zenoni
7	Gianluca Pessotto
3	Alessio Tacchinardi
26	Edgar Davids
16	Mauro German Serra Camoranesi
11	Pavel Nedved
8	Antonio Conte
19	Gianluca Zambrotta
10	Alessandro Del Piero
18	Marco Di Vaio
17	David Trezeguet
9	Marcelo Salas
29	Marcelo Zalayeta
23	Ruben Olivera

拉齐奥

No.	Player
1	Luca Marchegiani
90	Angelo Peruzzi
11	Sinisa Mihajlovic
24	Silva Manuel Fernando Couto
19	Giuseppe Favalli
22	Massimo Oddo
3	Cesar Aparecido Rodriguez
31	Jaap Stam
23	Paolo Negro
2	Francesco Colonnese
15	Giuseppe Pancaro
5	Dejan Stankovic
16	Giuliano Giannichedda
9	Stefano Fiore
4	Dino Baggio
14	Diego Pablo Simeone
28	Lucas Martin Castroman
17	Guerino Gottardi
18	Nikola Lazetic
20	Fabio Liverani
7	Claudio Javier Lopez
25	Enrico Chiesa
21	Simone Inzaghi
8	Bernardo Corradi

帕尔马

No.	Player
1	Sebastien Frey
22	Claudio Taffarel
25	Alfonso De Lucia
21	Matteo Ferrari
5	Daniele Bonera
16	Jenilson Angolo Souza.Junior
29	Pierini
3	Giuseppe Cardone
28	Paolo Cannavaro
27	Antonio Benarrivo
13	Gabriel Gaston Oyola
17	Emanuele Filippini
8	Sabri Lamouchi
6	Simone Barone
10	Hidetoshi Nakata
26	Matteo Brighi
23	Mark Bresciano
9	Leite Reibero Adriano
20	Adrian Mutu
18	Alberto Gilardino
19	Roberto Massaro
11	Johnnier Montano

佩鲁贾

No.	Player
1	Zeljko Kalac
27	Sebastiano Rossi
70	Michele Tardioli
28	Fabio Fiorentini
3	Mauro Milanese
31	William Viali
24	Rahman Rezael
2	Ferreira Marcelo Ze Maria
22	Marco Di Loreto
26	Giovanni Sulcis
25	Jose Da Silva Vieira Samuel
6	Sean Sogliano
20	Massimiliano Fusani
8	Blasi
4	Giovanni Tedesco
11	Fabio Grosso
13	Roberto Baronio
18	Luigi Pagliuca
19	Christian Obodo
16	Konstantinos Loumboutis
23	Zisis Vryzas
10	Fabrizio Miccoli
29	Andrea Caracciolo
7	Emanuele Berrettoni

乌迪内斯

No.	Player
1	Morgan De Sanctis
67	Adriano Bonaiuti
24	Olivier Renard
15	Pier Kroldrup
20	Roberto Nestor Sensini
4	Valerio Bertotto
5	Andrea Sottil
2	Regis Herve Genaux
31	Kaladeco
3	Thomas Manfredini
26	Mirko Pieri
21	Marek Jankulovski
8	David Marcelo Pizarro
13	Giampiero Pinzi
10	Martin Jorgensen
22	Alberto
29	Fabio Rossitto
30	Feliciano Magro
11	Roberto Muzzi
79	Vincenzo Iaquinta
14	Sergio Bernando Almiron
9	Carsten Jancker
28	Siyabonga Nomvete
7	Silva dos Santos Warley

阿贾克斯

No.	Player
1	Bogdan Lobont
31	Maarten Stekelenburg
21	Joey Didulica
32	Henk Timmer
16	Petri Pasanen
13	Scherrer Cabelino Andrade Maxwell
2	Hatem Trabelsi
12	Johnny Heitinga
3	Andrc Bergdølmo
24	Jelle Van Damme
5	Christian Chivu
18	John O'Brien
22	Abubakari Yakubu
23	Rafael van der Vaart
4	Tomas Galasek
6	Aron Winter
10	Steven Pienaar
30	Stefano Seedorf
17	De Sousa Wamberto
26	De Jong
20	Jari Litmanen
40	Florentin Petre
34	Wesley Sneijder
8	Richard Witschge
38	Vlad MUNTEANU
39	Perica Ognjenovic
9	Zlatan Ibrahimovic
28	Nourdin Boukhari
7	Andy van der Meyde
19	Nikos Machlas
27	Victor Sikora

费耶诺德

No.	Player
30	Patrick Lodewijks
1	Edwin Zoetebier
31	Carlo L'Ami
23	Brett Emerton
28	Civard Sprockel
20	Ferry De Haan
3	Tomasz Rzasa
8	Kees Van Wonderen
5	Ramon Van Haaren
2	Christian Gyan
4	Pieter Collen
17	Patrick Paauwe
14	Shinji Ono(小野伸二)
6	Paul Bosvelt
27	Glenn Loovens
24	Chong Gug Song (宋钟国)
10	Anthony Lurling
32	Jorge Acuna
22	Van Persiel
7	Bonaventure Kalou
9	Pierre Van Hooijdonk
19	Thomas Buffel
15	Johan Elmander
11	Leonardo dos Santos Silva
16	Euzebiusz (Ebi) Smolarek
29	Robin Van Persie
18	Leonardo de Vitor Santiago

埃因霍温

No.	Player
23	Ronald Waterreus
1	Frank Kooiman
2	Andre' Ooijer
4	Ernest Faber
5	Jan Heintze
29	Lee Yong-Pyo(李荣杓)
30	Kaspar Bogeland
3	Kevin Hofland
16	Theo Lucius
27	Michael Lamey
31	Jurgen Dirkx
6	Mark Van Bommel
14	Johann Vogel
19	Dennis Rommedahl
21	Park Ji-Sung (朴智星)
13	Remco Van Der Schaaf
7	Adil Ramzi
22	Wilfred Bouma
18	Eric Addo
15	Lindsay Wilson
26	Leandro Do Bofim
11	Arjen Robben
8	Jan Vennegoor Hesselink
9	Mateja Kezman
10	Arnold Bruggink
24	Marquinho
17	Georgi Gakhokidze

本菲卡

No.	Player
1	Jose Filipe da Silva Moreira
35	Carlos Bossio
24	Luis Nuno Santos
32	Marino Helder
3	Argel Paulo Sergio Madeira
33	Sergio RICARDO ROCHA
16	Joao Manuel Pinto
4	Paulo Sergio Cabral
2	Armando Sa
5	Cristiano Rocha
23	Luis Miguel Brito Garcia Monteiro Miguel
26	Armando Teixeira Petit
30	Cardoso Mendes Tiago
19	Delberson Marcio Geovanni
10	Zlatko Zahovic
6	Emilio Manuel Delgado Peixe
22	Luis Felipe Andrade
8	Galera Flores Roger
18	C.Manuel Carlitos
7	Anders Andersson
11	Ljubinko Drulovic
14	Ednilson
20	Sabrosa Simao
21	Nuno Gomes
9	Pedro Manuel Torres Mantorras
25	Tomislav Sokota
29	Miklos Feher

波尔图

No.	Player
99	Manuel M. Vitor Baia
13	Nuno
1	Enrique Hilario
2	Jorge Costa
3	Pedro Emanuel
8	Nuno Valente
7	Carlos Secretario
4	Ricardo Alberto Silveira Carvalho
5	Ricardo Costa
22	Pedro Manuel Espinha Ferreira
30	Mario Fernando Silva
15	Dmitry Alenitchev
18	Ribeiro Maniche
66	Tiago
17	M.Ferreira
14	Paulo Cesar Peixoto
16	Marcelo Pereira Fernandes Bruno
10	Anderson L. de S. Deco
20	Paulinho Santos
21	Rocha Capucho
25	Candido Costa
11	Vanderlei Fernandes Silva Derlei
9	Edgaras Jankauskas
28	Ferreira Clayton
41	Helder Postiga

里斯本竞技

No.	Player
1	Nelson Pereira
13	Nuno Santo
12	Alexandre Baptista Ferreira Tiago
4	Facundo Quiroga
6	Hugo Valdir
23	De Sousa Oliveira Rui Jorge
15	Pablo Contreras
22	Roberto Luis Deus Severo Beto
5	Cesar Prates
36	Hugo Valdir
3	Rui Bento
17	Jorge Gomes Paulo Bento
30	Tonito Gonzalez
20	Ricardo Quaresma
55	Marcos Paulo Alves
18	Luis Filipe
14	Ricardo Fernandes
11	Rodrigo Tello
27	Miguel Custodio
8	Pedro Alexandre Barbosa
25	Manuel Vieira Joao Pinto
7	Marius Niculae
9	Vitali Kutusov
16	Jardel
10	Ricardo Sa Pinto
28	Cristiano Ronaldo



余下的俱乐部球队名单将在下期登出！

Tales of Destiny 2

文：沙罗

命运传奇 2	NAMCO	RPG
PS2 Tales of Destiny2	2003年8月10日	繁体中文版
1～4人	60KB 以上	990 元新台币
–		

应广大玩家的需要，本期我们将针对已发售的中文版，做一次较为详细的研究，下面的内容是对杂志第71期的日文版研究进行一个补充，所以将不会再与日文版的研究重复。希望料理的制作一览表能让中文版玩家喜欢。

令称号的BUG变废为宝

在日文版刚发售时，不少玩家就已经注意到了这个问题：一些称号的附加能力点数不仅不能够发挥作用，增加角色的成长率，反而会减少——称号的附加能力能使某项能力的成长率减少，但其减少的数值比该角色的自身成长率要高时，成长率则不会变成负数，取0计算；称号的附加能力能使某项能力的成长率增加，但是增加的数值和该角色的自身成长率的总和大于或等于8时，会使该能力的成长永久变为减少，变成负值。(HP值的成长率除外)虽然NAMCO立刻就注意到了这个问题，推出了BUG改良版，但是如今的这个中文版，却没对日版中的BUG进行修正……不过，一些玩家针对称号这个BUG，弄出了一套完美的解决方案，使游戏中各个角色的成长率大大提高！

这里，我们将以主角凯伊路为例进行详细解剖。

凯伊路初始的能力成长率：

攻击	防御	知性	命中	回避	幸运	SP回复	SP轻减	TP回复	TP轻减	咏唱速度
4	3.75	0.75	1.25	1.75	0.125	1.5	1.75	0.75	1	0.25

1.首先，把初始称号“见习剑士”更变为“连锁名人”（命中+2.0、攻击-6.0）。按照正常情况下的计算，能力的变化为：

攻击：4-6=-2　　命中：1.25+2=3.25

但是，由于BUG，攻击只会取0计算。所以攻击成长率变成0，命中为3.25。

再将称号变回为“见习剑士”，此时正常情况下能力的成长率应该变回初始状态，即命中-2、攻击+6。那么，此时由于BUG的影响，成长率会变成：

攻击：0+6=6　　命中：3.25-2=1.25

也就是说，“命中”数值的成长率没有改变，仍然是初始数值；但“攻击”的成长率则已经变成了6。

此时主角的成长率为：

攻击	防御	知性	命中	回避	幸运	SP回复	SP轻减	TP回复	TP轻减	咏唱速度
6	3.75	0.75	1.25	1.75	0.125	1.5	1.75	0.75	1	0.25

2.将称号换成“冠军”（SP轻减+0.5、TP轻减+0.5、知性-1.0），那么，成长率变成：

SP轻减：1.75+0.5=2.25　　TP轻减：1+0.5=1.5　　知性 0.75-1=-0.25

负数取0，所以“知性”的成长率为0。但是换回初始称号后，“知性”会变成：0+1=1。比初始数值多了0.25。

3.之后，将称号换成“鬼王”（最大HP+16.0、回避+1.0、命中-2.0）。其中，“命中”的数值：1.25-2=-0.75，此时取0。换回“见习剑士”时，“命中”则变成了：0+2=2……

4.将称号换成“神手妙厨”（最大HP+16.0、回避-3.0）。“回避”的数值变成：1.75-3 =-1.25，负数取0。再变回“见习剑士”时，“回避”的数值变成0+3=3。

5.将称号换成“GGVSS合成”（命中+0.5、SP回复+0.5、SP轻减+0.5、TP回复-1.5）。其中的“TP回复”的数值变成：0.75-1.5=-0.75，负数取0。再度换回“见习剑士”时，“TP回复”的数值变成：0+1.5=1.5。

6.将称号变成道具收集家（知性+2.0、攻击-3.0、咏唱速度-1.0）。“咏唱速度”的数值变成：0.5-1= -0.5，取0后变回原始称号：0+1=1。

此时，主角的能力成长率为：

攻击	防御	知性	命中	回避	幸运	SP回复	SP轻减	TP回复	TP轻减	咏唱
6	3.75	1	2	3	0.125	1.5	1.75	1.5	1	1

总结一下，主角的称号变化为：

见习剑士→连锁名人→见习剑士→冠军→见习剑士→鬼王→见习剑士→神手妙厨→见习剑士→GGVSS合成→见习剑士→道具收集王→见习剑士→自由称号

由于自由称号能够使角色的HP成长率上升，所以将这一称号放在最后。

其他角色称号变更一览

罗尼

神团护卫兵→神手妙厨→神团护卫兵→GGVSS合成→神团护卫兵→道具收集王→神团护卫兵→自由称号

莉亚拉

不思议的少女→连锁名人→不思议的少女→神手妙厨→不思议的少女→斗神→不思议的少女→道具收集王→不思议的少女→自由称号

裘达斯

假面剑士→连锁名人→假面剑士→冷酷驾驶员（译名待考）→假面剑士→神手妙厨→假面剑士→GGVSS合成→假面剑士→道具收集家→假面剑士→自由称号

娜娜莉

弓箭手→连锁名人→弓箭手→流浪菜刀→弓箭手→神手妙厨→弓箭手→GGVSS合成→弓箭手→道具收集家→弓箭手→自由称号

哈洛路特

科学家→连锁名人→科学家→斗神→科学家→神手妙厨→科学家→GGVSS合成→科学家→道具收集家→科学家→自由称号



所需称号取得方法（中日版共通）

连锁名人（コンボマスター）：战斗中打出100HIT以上。

道具收集家（アイテムコレクター）：完成道具图鉴的收集。

流浪菜刀（さすらい包丁）：收集完所有种类菜刀后，前往海德堡（ハイデルベルグ）城找料理人交谈。

神手妙厨（グランドシェフ）：先学会普通的30个料理，然后再学会6种特殊料理。

GGVSS合成（GGVSSリファイナー）：使用合成256次以上后，去水上城（アクアヴェイル），与桥边的人对话。

斗神（斗神）：HARD难度下打300场战斗，同时GRADE要有1600以上。

冠军（チャンピオン）：在斗技场中MANIA级单人战取得冠军。

自由称号：在水上城（アクアヴェイル）里，和"热爱自由"男子说话，听完音乐后选第三项，再听完音乐后取得。

鬼王（鬼王）：在游戏中后期自家前玩抓鬼的游戏，胜利5次以上。

冷酷驾驶员（クールパイロット）：用裘达斯完成玩飞空艇收集透镜的小游戏后得到。

地名中日文对照

由于杂志第71期的研究是以日文版为主，所有的地名都直接引用了日文名，结果造成中文版玩家的阅读困难。为了方便玩家阅读以前杂志上的日文版研究，在此登出部分地名的中日文对照。

现代	
クレスタの街	克雷斯达镇
ラグナ遺迹	兰格那遗迹
古都ダリルシェイド	古都达利尔杰伊特
ハーメンツヴァリー	哈梅兹山谷
アイグレッテ	白鹭城
リーネの村	利尼村
ノイシュダット	诺伊舒达特
オベロン废坑	奥伯隆公司的废坑
スノーフリア	斯诺夫利亚
ハイデルベルグ	海德堡
ストレイライス大神殿	史特雷兰兹大神殿
デュナミス孤儿院	迪那敏斯孤儿院
ダイクロフト	戴伊克诺夫特
カタコンベ	地下墓地
神のたまご	神的蛋
アクアヴェイル	水上城
ねこにんの村	猫人之村

另一个现代	
滨边の洞窟	海岸洞窟
苍天都市ヴァンジェロ	苍天都市温杰罗
未开之森	未开化森林
红莲都市スペランツァ	红莲都市斯宾兰札
黄昏都市レアルタ	黄昏都市雷安路达
光のほこら	光之祠
ダイクラフト	戴伊克诺夫特

未来时代	
アイグレッテ	白鹭城
チェリク	杰里克
ヒートリバー	热河
ホープタウン	希望镇
トラッシュマウンテン	垃圾山
カルビオラ	喀露比欧拉

料理

名称	食材
汉堡	瘦肉、面包、莴苣菜
一夜酱菜	包心菜、萝卜、小黄瓜
奶油香炖蔬菜	红萝卜、牛奶、马铃薯、洋葱、瘦肉
柠檬塔	柠檬、牛奶、鸡蛋、奶油、优酪乳
蛋包饭	白饭、洋葱、鸡蛋、
三明治	面包、起士、小黄瓜、莴苣菜
西班牙海陆番茄饭	白饭、洋葱、番茄、沙丁鱼、鲔鱼
水果宾治	优酪乳、奇异果、草莓、香蕉、苹果
新鲜蔬菜沙拉	马铃薯、红萝卜、洋葱、莴苣菜、小黄瓜
海鲜咖哩	乌贼、白饭、虾子、马铃薯、洋葱、苹果
麻婆豆腐	豆腐、瘦肉
意大利海鲜面	意大利面条、乌贼、虾子、番茄
厚片果酱吐司	面包、奇异果
炸鸡	柠檬、沙丁鱼、章鱼、乌贼
香烤汉堡肉排	瘦肉、洋葱、起士、牛奶、鸡蛋
意式起士饭	白饭、红萝卜、洋葱、包心菜、起士
俄罗斯牛肉汤	瘦肉、马铃薯、洋葱、包心菜、番茄
御饭团	白饭、沙丁鱼
意大利式蕃茄肉汤	意大利面条、番茄、包心菜、红萝卜、马铃薯
牛排	马铃薯、红萝卜、奶油、瘦肉
生鱼片	鲷鱼、沙丁鱼、鲔鱼、乌贼
奶油香烤鲑鱼	鲑鱼、洋葱、包心菜、萝卜、奶油
鱼锅	沙丁鱼、鲑鱼、鲔鱼、包心菜、鲷鱼
甜蜜圣代	牛奶、苹果、香蕉、奇异果
拿坡里茄汁培根面	意大利面条、番茄、瘦肉
干烧虾仁	番茄、虾子、乌贼
包心菜卷	瘦肉、包心菜、鸡蛋
起士蛋糕	起士、鸡蛋、牛奶、优酪乳
肉锅	豆腐、萝卜、包心菜、红萝卜、瘦肉
新鲜水果汁	奇异果、草莓、柠檬
噌关东煮	味噌、豆腐、鸡蛋、萝卜、鲑鱼、章鱼
水果三明治	面包、起士、苹果、香蕉、草莓、奇异果
营养饮料	优酪乳、起司、香蕉、柠檬、番茄、瘦肉
精致海陆沙拉	小黄瓜、莴苣菜、番茄、鲷鱼、虾子、霜降肉
海妖精的礼物	鲔鱼、鲷鱼、沙丁鱼、虾子、章鱼、乌贼
麻婆咖哩	豆腐、白饭、洋葱、红萝卜、马铃薯、霜降肉

注：在水上城的料理人那里，能够花钱学会一些珍稀料理。但是价钱非常高。如果能够自创这些料理的话，就能够省下一大笔金钱。

关于裘达斯的秘奥义

有不少玩家询问到底他的秘奥义"真神炼狱刹"要如何使出。这里再列一次使用条件吧。

1.一定要通关两次，也就是说要在游戏3周目以后；

2.剧情要发展到"天地战争"那一时代以后；

3.在使出了秘奥义"义怜圣灵剑"时，一直按住○键，那么在"义怜圣灵剑"结束时，有1/5的几率发动"真神炼狱刹"。在同一次战斗中再次发动时机率会提高。

注：如果这招没有将敌人全灭，那么裘达斯还会将面具取下来哦。以后当再一次发动该秘奥义的时候，面具仍然是摘下来的。





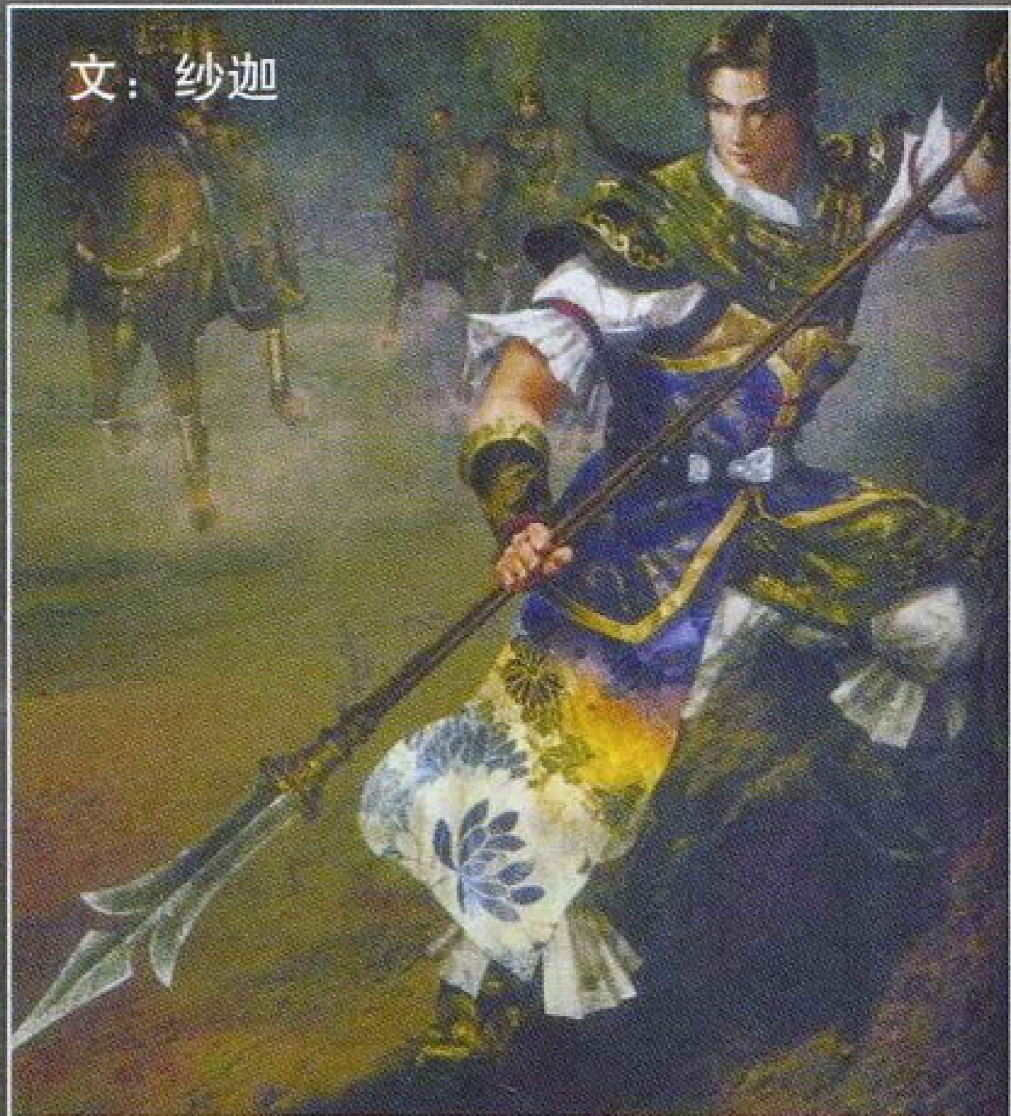




真·三国无双 3	KOEI	ACT
PS2 真·三国无双 3	2003 年 2 月 27 日	日版
1～2 人	150KB 以上	6800 日元
对应硬盘，只对应 DS2 手柄		

真·三国无双 3	KOEI	ACT
Xbox 真·三国无双 3	2003 年 9 月 4 日	日版
1～2 人	硬盘记忆	6800 日元
对应 5.1 声道		

由于《真·三国无双 3 猛将传》即将推出，近来来信询问《真·三国无双 3》问题的读者明显增多。在制作"一骑当千"时整理了一些有关于《真·三国无双 3》的资料，结果发现有很多资料都未曾在杂志上登过，而且这些资料都比较少见。考虑到 Xbox 版《真·三国无双 3》刚刚发售，而且本月 9 月 25 日即将发售的《真·三国无双 3 猛将传》又包含了《真·三国无双 3》的全部内容，因此就特别制作了这篇研究。



文：纱迦

全关卡少见事件

所谓少见事件，就是指正常游戏时很难看到的事件。在后面介绍的无双模式隐藏要素中，还会包含一些少见事件。特别令人惊奇的是，原来在《真·三国无双 3》中还隐藏了"鸡肋"事件，想想中学学过的《杨修之死》一文，真是令人感叹不已啊！

荆州攻略战

蜀军剧情

赵范降伏：在赵范健在的情况下，击破陈应、鲍隆，赵范就会降伏。可惜没有赵云和赵范的嫂子见面的剧情……

街亭之战

蜀军剧情

诸葛亮挥泪斩马谡：马谡被击败，就会发生诸葛亮挥泪斩马谡的事件，然后蜀军败北。

合肥之战

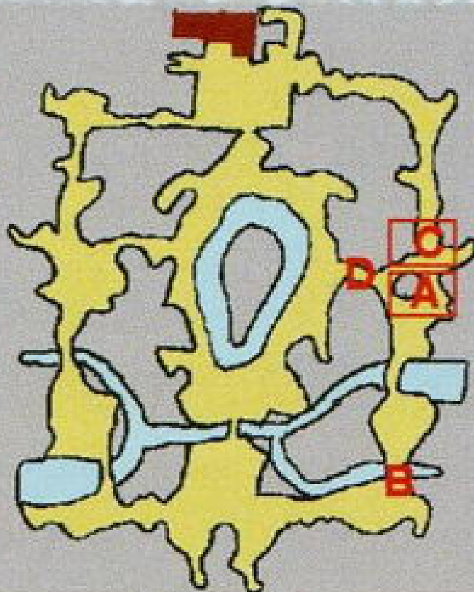
魏军剧情

太史慈怒吼：在孙坚纵马越过小师桥前击败孙坚，太史慈军团就会出现，同时吴军士气上升。

孙坚讨伐战

董卓军 & 吕布军 & 袁绍军 & 黄巾军剧情

孙尚香出师：在孙坚的空城计发生前，玩家所在军团的军团长、李傕、貂蝉（吕布军为杨奉、貂蝉，袁绍军为文丑、袁熙，黄巾军为何仪、黄邵）中任意一人进入A处，B处的桥就会断。B桥断裂后不久，若孙尚香还未出现且李傕、貂蝉健在，



当玩家所在军团的军团长、李傕、貂蝉中任意一人进入C处后，孙尚香就会突然出现。孙尚香会用从陆逊那里学来的火计将A、C处附近的一般士兵全灭，同时D门开启。

定军山之战

魏军剧情

鸡肋：曹操出现后，若魏军尚未发动总攻，当夏侯渊败走，或自军士气很低时，就会发生。鸡肋事件发生后，若杨修健在的话，就会自作聪明地开始准备撤退，魏军士气下降。之后魏军全军开始撤退，撤退完成后魏军败北。

蜀军剧情

鸡肋：曹操出现后，若蜀军尚未发动总攻，击败夏侯渊、曹彰后就会发生。鸡肋事件发生后，若杨修健在的话，就会自作聪明地开始准备撤退，魏军士气下降。之后魏军全军开始撤退，撤退完成后蜀军获胜。



官渡之战

魏军 & 袁绍军剧情

张郃投降：乌巢降落后，若张郃还在袁绍军中，张郃就会加入魏军，并且士气大幅上升。

冀州之战

魏军剧情

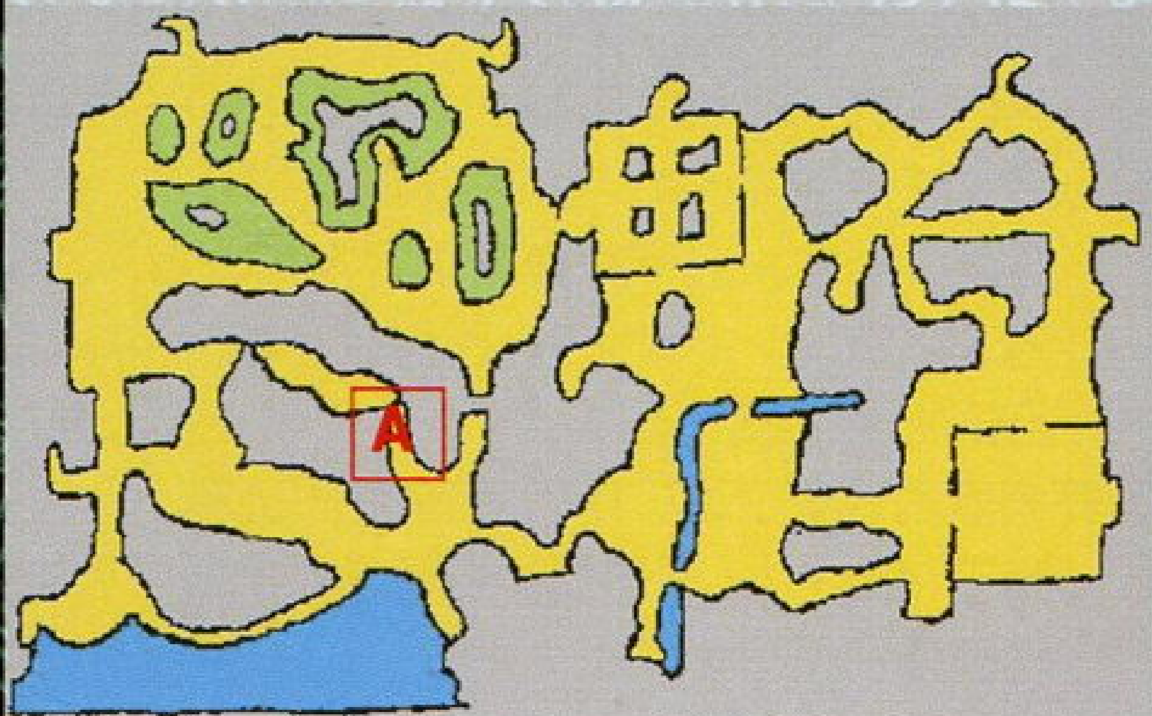
袁家内讧：经过一定时间后，若袁尚、袁谭、郭图、辛评、逢纪、审配健在的话，袁绍军内部就会发生内讧。之后击败袁熙，曹操就会指示分裂袁家。此时玩家遇到袁尚军团的话，袁尚就会加入魏军；遇到袁谭军团的话，袁谭就会加入魏军。不过当袁绍出现后，加入魏军的军团就会重归袁绍军阵营。

关羽千里行

魏军剧情

赵云出现：若玩家未击破假马车，且未骑马，当关羽冲出五关后，赵云就会出现。之后当玩家遇到赵云时，关羽就会开始向黄河岸边撤退。

成都之战



魏军剧情

邓艾偷渡阴平道：邓艾队进入A处后，就会发现阴平道，之后魏军可以从A处进入成都。

夏口之战

吴军剧情

甘宁降伏：当苏飞健在时击败甘宁，甘宁会投降。

宛城之战

魏军剧情

宛城崩坏：经过一定时间后曹操仍未逃出宛城，宛城就会崩坏，之后魏军败北。

刘备讨伐战

董卓军剧情

糜芳投降：当李儒、关羽、张飞健在时三次击破糜芳，糜芳就会投降，下邳城全门打开。

吕布军剧情

糜芳投降：当陈宫、关羽、张飞健在时三次击破糜芳，糜芳就会投降，下邳城全门打开。

袁绍军剧情

糜芳投降：当田丰、关羽、张飞健在时三次击破糜芳，糜芳就会投降，下邳城全门打开。

黄巾军剧情

糜芳投降：当张梁、关羽、赵云健在时三次击破糜芳，糜芳就会投降，下邳城全门打开。

无双模式隐藏要素

《真·三国无双 3》无双模式一改二代以武将为单位进行游戏的方式，改为以势力为单位进行游

戏。在无双模式中还隐藏了很多要素，这些要素在自由模式中是没有的。下面就将这些要素全部公开！

夷陵之战

吴军剧情

关羽援军：无双模式下，在南郡之战中，吴军将襄阳、南郡、荆州三地完全制压后过关。这样在夷陵之战中诸葛亮登场后关羽就会出现。（因为蜀军丢失了荆州，所以关羽也不会大意失荆州了，果然暗合原著。）

孟获援军：无双模式下，完成南蛮夷平定战后，在夷陵之战中进入石兵八阵后不久，孟获就会登场。

蜀军剧情

孟获援军：无双模式下，完成南蛮夷平定战后，在夷陵之战中火计发生不久，孟获就会登场。

吕蒙重伤：无双模式下，在樊城之战中击败吕蒙后过关。这样在夷陵之战中当玩家接近吕蒙后，就会发现吕蒙因樊城之战中的伤未治愈，能力大减。

荆州攻略战

蜀军剧情

特殊武将：无双模式下，在荆州攻略战中，若玩家已经打出魏延，则魏延不会出现在敌方阵营，取而代之的是张郃；若武将已经打出黄忠，则黄忠不会出现在敌方阵营，取而代之的是夏侯惇。

庞统援军：无双模式下，在雒城之战中在庞统不死的情况下过关。这样在荆州攻略战中消灭赵范、金旋后，庞统就会出现。

街亭之战

魏军剧情

夏侯渊援军：无双模式下，在定军山之战中在夏侯渊不死的情况下过关。这样在街亭之战中经过一定时间后夏侯渊就会出现。

蜀军剧情

夏侯渊援军：无双模式下，完成定军山之战后，在街亭之战中夏侯渊一开始并不会出现。只有廖化败走，并经过一定时间后夏侯渊才会出现。

五丈原之战

魏军剧情

黄忠援军：无双模式下，在定军山之战中发生“夏侯渊神箭”事件后过关。这样在五丈原之战中经过一定时间后姜维军与夏侯渊军开始交战，或蜀本阵任一门打开时，黄忠就会出现。

蜀军剧情

特殊武将：无双模式下，在五丈原之战中，若玩家已经打出姜维，则张苞不会出现在我方阵营，取而代之的是姜维。

夏侯惇援军：无双模式下，在定军山之战中发生“黄忠神箭”事件后过关。这样在五丈原之战中当魏本阵开门后若夏侯渊健在，夏侯惇就会出现。

木牛出现：无双模式下，完成街亭之战后，在五丈原之战中魏本阵开门后，木牛队就会出现。（木牛队是获得优质道具的最佳选择。）

特殊道具：无双模式下，在五丈原之战中木牛队成功抵达兵粮库后，在地图左下方将出现包子和仙酒。

天水之战

蜀军剧情

特殊武将：无双模式下，在五丈原之战中，若玩家已经打出姜维，则姜维不会出现在敌方阵营，取而代之的是曹仁。

姜维妙计：无双模式下，在五丈原之战中，若玩家已经打出姜维，击破胡质、朱灵后曹仁会撤退。

合肥之战

魏军剧情

孙尚香出现：无双模式下，在樊城争夺战中，没有将所有的投石车破坏后过关。这样在合肥之战中，若魏本阵南门未开，魏本阵东门或西门打开（亦可击败庞德或曹彰）后，孙尚香将带领投石车出现。

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在樊城争夺战中，投石车没有被全部破坏后过关。这样在合肥之战中，孙尚香将带领投石车出现。

吕蒙警觉：无双模式下，完成樊城争夺战后，在合肥之战中若玩家未选择吕蒙，吕蒙将预测到魏军拆毁小师桥的计策。

曹休复仇：无双模式下，完成石亭之战后，在合肥之战中陆逊以援军身分登场后不久，曹休就会出现。（此时的曹休军团士气极高，一下子就能干掉陆逊。）

魏军援军：无双模式下，若没有打石亭之战，在合肥之战中张辽奇袭事件发生后不久，张郃登场；无双模式下，若没有打樊城争夺战，在合肥之战中张辽奇袭事件发生后不久，徐晃登场；无双模式下，若既没有打樊城争夺战，也没有打石亭之战，在合肥之战中张辽奇袭事件发生后不久，徐晃和张郃登场。

石亭之战

魏军剧情

投石车出现：无双模式下，在樊城争夺战中，没有将所有的投石车破坏后过关。这样在石亭之战中，投石车出现。（若未满足以上条件，曹休中计或伏兵出现后投石车也会出现。）

吴军剧情

甄姬援军：无双模式下，完成樊城争夺战后，在石亭之战中在曹休中计之前击败周鲂，且贾逵、曹休健在时，吴军发动全线进攻后，甄姬出现。

定军山之战

魏军剧情

马谡复仇：无双模式下，在街亭之战中马谡包围网未形成的情况下过关。这样在定军山之战中赵云出现后不久，马谡出现。

蜀军剧情

马谡复仇：无双模式下，完成街亭之战后，在定军山之战中击败夏侯德后不久，马谡出现。

官渡之战

魏军剧情

特殊武将：无双模式下，完成下邳之战后，在官渡之战中贾诩将出现在我方阵营中；无双模式下，若玩家还未打出张郃，在官渡之战中张郃将出现在敌方阵营中。

鬼神吕布：无双模式下，没有打下邳之战。这样在官渡之战中经过一定时间后，吕布登场。

曹操讨伐战

董卓军剧情

特殊武将：无双模式下，在刘备讨伐战中成功策反糜芳后，在曹操讨伐战中糜芳将出现在己方阵营中。

吕布军剧情

特殊武将：无双模式下，在下邳之战中用女儿与袁术结盟后，在曹操讨伐战中袁术将出现在己方阵营中。

黄巾党剧情

特殊武将：无双模式下，在黄巾贼击退战中让皇甫嵩逃走后过关，或没有打黄巾贼击退战。这样在曹操讨伐战中皇甫嵩将出现在敌方阵营中。

黄巾之乱

讨伐军剧情

特殊武将：无双模式下，在黄巾贼击退战中让张梁逃走后过关，或没有打黄巾贼击退战。这样在黄巾之乱中张梁将出现在敌方阵营中；无双模式下，在黄巾砦攻防战中让张宝逃走后过关，或没有打黄巾砦攻防战。这样在黄巾之乱中张宝将出现在敌方阵营中。

落石妖术：无双模式下，在黄巾之乱中张梁健在的情况下，玩家或刘备军或曹操军进入右砦后，就会引发落石妖术。

喷火妖术：无双模式下，在黄巾之乱中张宝健在的情况下，玩家或刘备军或曹操军进入左砦后，就会引发喷火妖术。

爆岩妖术：无双模式下，在黄巾贼击退战中击败张梁，在黄巾砦攻防战中击败张宝。这样在黄巾之乱中进入黄巾军本阵后就会引发爆岩妖术。

汜水关之战

连合军剧情

特殊武将：无双模式下，若玩家已经打出张辽，张辽就不会出现在敌方阵营中，取而代之的是董旻。

江东平定战

吴军剧情

黄祖出现：无双模式下，在刘表奇袭战中不打倒黄祖过关。这样在江东平定战中玩家进入敌本阵后，黄祖出现。

特殊道具：无双模式下，在吴郡攻略战中打倒樊能制压兵粮库后过关。这样在江东平定战中兵粮库内会出现包子和仙酒。

吴郡攻略战

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，若玩家已经打出太史慈，则太史慈不会出现在敌方阵营中，取而代之的是张翼。

袁绍援军：无双模式下，在刘表奇袭战中若在袁绍未登场的情况下过关，这样在吴郡攻略战中击败太史慈或张翼后袁绍、严白虎、王朗出现。

虎牢关之战

连合军剧情

特殊武将：无双模式下，若玩家已经打出张辽，张辽就不会出现在敌方阵营中，取而代之的是董旻。

华雄奇袭：无双模式下，若没有打汜水关之战，在虎牢关之战中袁绍或董卓发动总攻击后不久，华雄将奇袭袁绍。

董卓军剧情

连合军火计：无双模式下，在汜水关之战中击败刘备、曹操、孙坚后过关。这样在虎牢关之战中，在袁绍登场之前，若刘备、曹操、孙坚还有一人健在，玩家或董卓军任一武将冲出虎牢关时，连合军就会发动火计，同时曹昂、朱治、简雍出现。（这也是张辽拿Lv.10的必要条件。）

伏兵说明：无双模式下，在虎牢关之战中发生连合军火计事件后，击败夏侯惇、黄盖、关羽中的任意两人，然后接近健在者所在军团的军团长（夏侯惇健在的话要接近曹操，黄盖健在的话要接近孙坚，关羽健在的话要接近刘备），就会发生伏兵说明的事件，原来汜水关的败退是连合军的计策。

下邳之战

魏军剧情

特殊武将：无双模式下，若玩家已经打出张辽，张辽就不会出现在敌方阵营中，取而代之的是高顺。

典韦援军：无双模式下，完成宛城之战后，在下邳之战中吕布进入地图右上的区域后，典韦军就会出现。

刘备讨伐战

黄巾军剧情

落石计：无双模式下，完成黄巾砦攻防战后，在刘备讨伐战开始后会出现动画，之后下邳城内的水流会因为落石而变缓。（这也是的卢铠入手的必要条件。）

成都制压战

蜀军剧情

特殊武将：无双模式下，在雒城之战中在庞统不死的情况下过关。这样在成都制压战中庞统将会登场；无双模式下，在雒城之战中不击破杨怀或高沛就过关，这样在成都制压战中杨怀或高沛将登场。

断桥：无双模式下，在雒城之战中于张任捕获事件中让金雁桥断掉后过关。这样在成都制压战中金雁桥依然是断的。（太专业了！）

马超援军：无双模式下，在成都制压战中接近成都或经过一定时间后，马超、马岱出现并前后夹击我军。若玩家已经打出马超，则改为庞德、马岱出现。

雒城之战

蜀军剧情

关羽援军：无双模式下，完成荆州攻略战后，在雒城之战中诸葛亮出现后关羽就会出现，敌军雷铜、吴兰也会出现。

夏口之战

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在夏口之战中，若玩家已经打出甘宁，则甘宁不会出现在敌方阵营中，取而代之的是陈生；无双模式下，完成南蛮防卫战后，在夏口之战中黄祖母船出动后经过一定时间，凌操军团会带着大象一起登场。

赤壁之战

魏军剧情

蜀军援军：无双模式下，完成长坂之战后，在赤壁之战中，连环计发生，或击破蒋钦，或玩家与诸葛亮军团开始战斗，或经过一定时间后，关羽军团出现；若未完成长坂之战，那么出现的是赵云军团和关羽军团。

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在夏口之战甘宁降伏后过关。这样在赤壁之战中甘宁将会出现在己方阵营中；无双模式下，完成南蛮防卫战后，在赤壁之战中己方武将朱然、诸葛谨、凌统就会登场。

蜀军剧情

赵云参上：无双模式下，完成长坂之战后，在赤壁之战中开始后不久，赵云就会出现。

物资运输：无双模式下，若未完成博望坡之战，在赤壁之战开始后一定时间，从博望坡运来的曹军辎重就会抵达。（这就是不完成博望坡之战就无法借到东风的原因。）

樊城争夺战

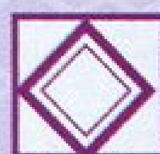
魏军剧情

特殊武将：无双模式下，在石亭之战中曹休中计后过关。这样在樊城争夺战中经过一定时间后，敌军周鲂会登场；无双模式下，在石亭之战中曹休未中计就过关。这样在樊城争夺战中经过一定时间后，我军曹休会登场。

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在石亭之战中曹休中计后过关。这样在樊城争夺战中经过一定时间后，我军周鲂会登场；无双模式下，在石亭之战中曹休未中计就过关。这样在樊城争夺战中经过一定时间后，敌军曹休会登场。

刘表奇袭战



常见问题解答

Q：南蛮传如何出现？

A：无双模式下，在吴军或蜀军的南蛮夷平定战中满足单挑击败祝融、火烧藤甲兵、七擒孟获三大条件后通关，就会出现。

Q：为何我无论如何也不能借到东风？

A：蜀军要想借到东风，一定要先打过博望坡一关。

Q：为何我严格按照条件行事，也拿不到十级武器？

A：如果条件确实无误，首先你要确认难度是否为HARD，其次要确认你的武器是否已达到九级。拿十级武器时建议不要带护卫兵，不要装雷玉。因为敌将被护卫兵打死或被雷劈死是不算玩家打死的。



Q：为何我用我自创的武将一打汉中防卫战就死机，用其他人就很好呢？我可是正版机正版碟啊！

A：你用的是第4位自创武将吧？这关有个BUG，你如果用第4位自创武将的话，一进游戏就会死机。看看战前准备就会发现，原来第4位自创武将的起始位置是在右下角的山上，难怪一进入游戏就会死机。

Q：刘备的真黄龙剑如何入手？

A：满足以下三个条件便可入手：①一定时间内击破夏侯渊；②按赵云→张飞→关羽的顺序合流；③在刘辟登场前将除曹操外的所有敌将全部击破。

Q：为什么我每次单挑后敌人能力都会加强？

A：PS2版《真·三国无双3》的单挑是有BUG的。单挑结束后，玩家装备的白虎牙和玄武甲会全部失效，所以造成敌人能力加强的错觉。解决方法是中断再开。

Q：拿赵云的十级武器时诸葛亮那厮死活不肯进城发生卧龙觉醒事件，怎么办？

A：骑着马把诸葛亮推入城中即可。如果发生推不动的情况，只需中断再开就行了。

Q：听说可以进入异次元世界，是吗？

A：这也是系列传统的BUG了，其实就是进入地图之外的地方。举个PS2

吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在吴郡攻略战中太史慈加入我军后过关。这样在刘表奇袭战中，太史慈将出现在我方阵营中。

宛城之战

魏军剧情

吕布复仇：无双模式下，在下邳之战中让吕布逃走。这样在宛城之战中，除去曹操逃生的障碍后，吕布将会出现。

南蛮防卫战

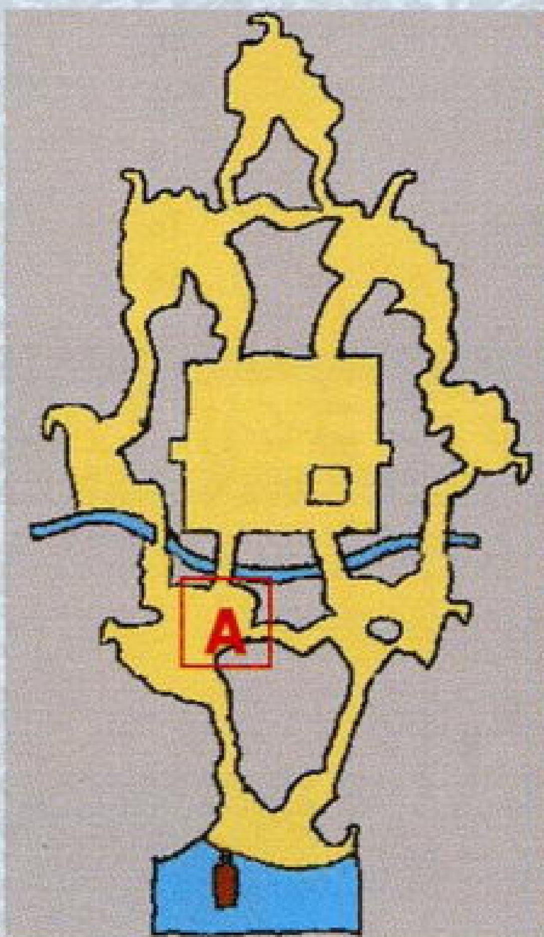
吴军剧情

特殊武将：无双模式下，在夏口之战中甘宁加入我军后过关。这样在南蛮防卫战中，甘宁将出现在我方阵营中。

长坂之战

魏军剧情

嘲笑马谡：无双模式下，在博望坡之战中发生曹操与孔明见面的“卧龙觉醒”事件后过关。这样在长坂之战中，曹操进入A处后，就会嘲笑马谡。马谡军团士气会大幅下降。



蜀军剧情

特殊武将：无双模式下，若未完成博望坡之战，这样在长坂之战中，程昱等三人出现在敌方阵营中。

南郡之战

连合军剧情

南蛮作乱：无双模式下，完成南蛮夷平定战后，在南郡之战中蜀军会因为南蛮作乱而损失兵力，张飞军团撤退。

友好度设定

友好度是《真·三国无双3》中的隐藏数值。总的来说友好度有三大作用：一、影响武将间的对话台词；二、关系到义勇武将和宿敌武将的出现；三、影响武将提出单挑的几率。

友好度上升的方法

以下方法无双模式、自由模式不限。

1.救出苦战中的武将
2.发生特定事件
3.双打

友好度下降的方法

以下方法无双模式、自由模式不限。

1.击败武将
2.一骑讨

一骑讨友好度下降几率一览表

敌武将友好度	胜利	平局	拒绝
低	100%	50%	20%
普通	50%	20%	10%
高	20%	0%	0%

义勇武将出现条件

满足以下条件，玩家所在势力且在该关卡没有出现的武将，如果与玩家好感度够高的话，会有一定几率出现，成为义勇武将。义勇武将可以视为前作中的无双护卫兵，当玩家蓄满无双槽时靠近义勇武将时使用无双乱舞，就会和义勇武将一起使出激·无双乱舞。

1.无双模式或自由模式的特定关卡。
2.所选择之势力为表中所列蓝色或黑色之势力。
3.经过一定时间。
4.我军士气一半以下、军团数小于9。
5.玩家所选择的武将体力在一半以下。

宿敌武将出现条件

满足以下条件，敌军阵营且在该关卡没有出现的武将，如果与玩家好感度低的话，会以一定几率出现，成为宿敌武将。宿敌武将的能力要比平时高很多，一定要小心应付。

1.无双模式或自由模式的特定关卡。
2.所选择之势力为表中所列红色或黑色之势力。
3.经过一定时间。
4.敌军士气一半以下、军团数小于9。
5.杀死一定数量的敌人。

义勇武将和宿敌武将出现关卡一览表

荆州镇压战	吴军
街亭之战	魏军、蜀军
天水之战	蜀军
石亭之战	魏军、吴军
孙坚讨伐战	袁绍军、黄巾党
定军山之战	魏军、蜀军
黄巾歼灭战	魏军、吴军、蜀军
曹操讨伐战	黄巾党
黄巾砦攻防战	讨伐军、黄巾党
冀州之战	魏军
黄巾之乱	讨伐军
冀州防卫战	魏军
关羽千里行	魏军、蜀军
汜水关之战	连合军、董卓军
江东平定战	吴军
吴郡攻略战	吴军
潼关之战	魏军、蜀军
下邳之战	魏军
黄巾贼击退战	讨伐军、黄巾党
刘备讨伐战	董卓军、吕布军、袁绍军、黄巾党
吕布逆袭战	魏军
成都制压战	蜀军
雒城之战	蜀军
长江防卫战	吴军
樊城争夺战	吴军
刘表奇袭战	吴军
博望坡之战	魏军、蜀军
汝南之战	蜀军
宛城之战	魏军
南蛮夷平定战	吴军、蜀军、南蛮军
南蛮防卫战	吴军
南郡之战	连合军

如何才能有效提高心仪武将的友好度呢？双打是最简单的方法，只要选择双打，将想提高友好度的武将设为2P，完成一遍无双模式，友好度一下子就能提高起来。当然你要注意以后不要在战场上随便将他（她）给击败了。查看友好度则是在通关之后，讲述完各传的故事后出现的三个头像就代表本势力中与你友好度最高的三名武将。不过某些势力可选择的武将太少（如南蛮传），通关后出现的武将头像就是固定的了。

版适用的例子，黄巾之乱的讨伐军，选择夏侯渊，当初期位置位于正北方时，游戏开始后按住L1键，然后再按住↓不放，就能走出地图之外了。（建议不要用L3来移动。）

Q：我练满的武将竟然被敌人秒杀，满血一下子就没了，怎么回事？

A：这是因为游戏的能力设定有些问题，如果某项数值过高的话就有可能归零。你试试拆掉加防御的道具，看还会不会有这种情况发生。

Q：为什么我的PS2不能玩《真·三国无双3》，一进入游戏手柄就会狂震？

A：本游戏只对应PS2专用的DS2手柄。

Q：纱迦，你自称无双总帅，我偏偏不服，要出个问题考考你。不过你的游戏时间已经过百小时大关，出个游戏相关的问题一定难不住你，我就剑走偏锋，出个怪题。我留意了一下，发现和《真·三国无双2》与《真·三国无双2 猛将传》比起来，《真·三国无双3》的记忆容量是最低的，才150KB以上。《真·三国无双2》是200KB以上，而《真·三国无双2 猛将传》是262KB以上。请问为什么游戏容量加大了，隐藏要素增加了，记忆容量反而下降了呢？

A：呵呵，看得出来你是一位很有心的读者，连这个都注意到了。我大致说说我的看法吧！像《真·三国无双》这种游戏，记录各位武将的数据其实用不了多少容量，几个字节就可以了，而道具入手的有无更是只需用0、1来表示就可以了。真正占容量的是在战场上中断，此时要记住战场上所有角色的位置、数据等等，相对来说要复杂一些。为了节省容量，KOEI在位置上动了一点小小的手脚。在《真·三国无双3》中，中断再开后各位角色的位置不像《真·三国无双2》那么精确，而是只会出现在接近的位置上。这样就节省了一些容量，不过也带来了新的BUG。利用这个设定，可以通过中断再开大法把马匹搬到城墙等马匹无法进入的地方去。最著名的BUG就是黄巾歼灭战了，站在张角最后作法的大鼎附近中断，再开后就会发现你已经站到大鼎上了。



召唤之夜3

文：猫太

召唤之夜3	BANPRESTO	S·RPG
PS2 Summon Night3	2003年8月7日	日版
1人	92KB以上	6800日元
只对应DS2	推荐玩家年龄：全年龄	

在上一期（总87期）中，猫太的《召唤之夜3》流程攻略总算是告一段落。除了攻略外，同时也放出了一些相关的资料。比如召唤辞典和两个特殊ENDING的达成条件。相信一些初心玩家对本作已经有了一个大概的认识了吧！本期的研究中心继续放出上一期由于篇幅关系而没有放出的资料，希望对已经通关的玩家有所帮助。同时还有最实用的角色转职表哦！希望大家能够喜欢。



迷你游戏奖品

上一期在写迷你游戏的介绍时本来打算想把下面的奖品一览也放在一起，但由于篇幅的关系，所以只能放到这一期了。这也是为了让大家能清楚在每一话中可得到的奖品是什么，避免像猫太一样玩了一整天才得到一个不实用的道具。

钓鱼

话数	特别道具
3	无属性サモナイト石
4	机属性サモナイト石
5	ブリキのぜんまい
6	鳞のローブ
7	灵属性サモナイト石
8	魔石のピアス
9	ハードストーン
10	骨碎双剑
12	レイスレイター
13	超小型着火装置（钓到ヌシ的话还可以得到召唤画像）
14	キルカの炼衣
16	サーペントシェル



命运轮盘

话数	特赏	1等	2等	3等
4	キッチンナイフ	ベイグナート	Fエイド	にぼし
5	ブラインセイバー	无属性サモナイト石	Fエイド	にぼし
6	男子厨房前	欷兽属性サモナイト石	Fエイド	にぼし
7	召魔の水晶	无属性サモナイト石	キッカの实	にぼし
8	魔光の宝剑	无属性サモナイト石	キッカの实	にぼし
9	メイメイの手纸	真っ青になる首轮	キッカの实	にぼし
10	百足针	ダークローブ	キッカの实	するめ
11	暗のカンテラ	救急セット	ラムルカムルの叶	Fエイド
12	ピンクのローブ	暗のカンテラ	マタタビ团子	Fエイド
13	トランスシェル	忍びの卷物	ルアー	するめ
14	パラレイン	救急セット	マタタビ团子	にぼし
15	チャイナドレス	スカルズベスト	ラムルカムルの叶	マタタビ团子
16	ステラストライク	誓いの剑	サモ罐	ジュウユの实

跳青蛙

话数	奖品
5	ふろしきマント
6	ビー玉
7	マタタビ团子
8	唐草のお守り
9	おもちゃの王冠
10	ネコバッジ
11	没有
12	わら人形
16	オオアヤツ

老虎机

话数	大奖
7	ルナティニール
8	魔石のピアス
9	新绿皇子1000
10	ネコバッジ
11	没有
12	わら人形
13	超小型着火装置
14	シニスタ-666
18	ステラストライク





打地鼠

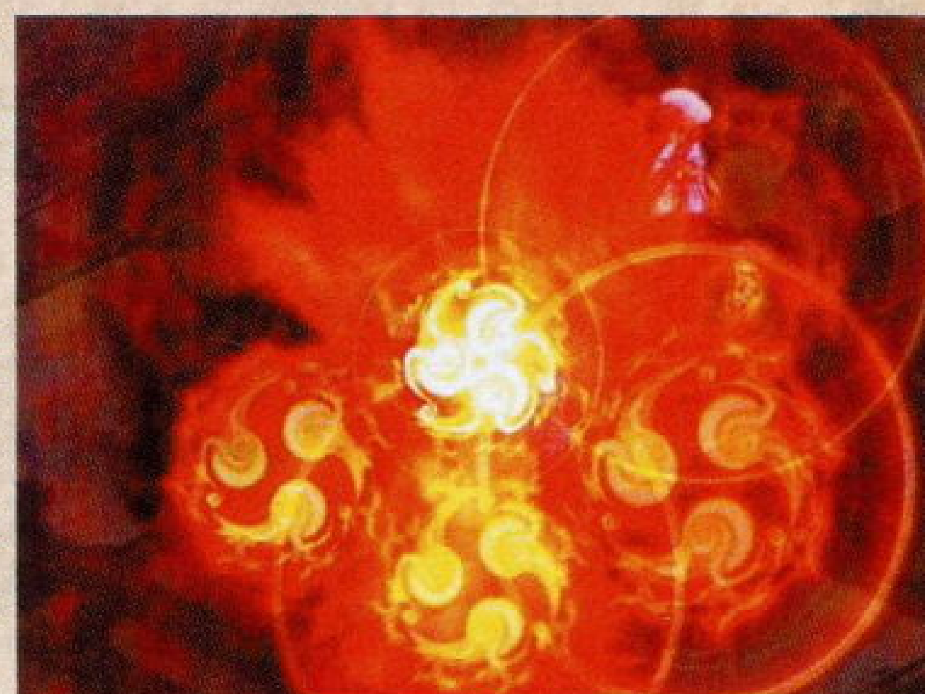
话数	奖品
6	ガチンコサーベル
7	眠投げナイフ
8	プリティ植木蜂
9	真っ青になる首轮
10	ヴェノリボルバ
11	没有
12	巨人の剑
13	ビリビリ丸
14	サモ罐
16	铁人のなべ掴み

模仿秀

话数	奖品
4	ブリキの勋章
5	バムグレイター
6	召魔の水晶
7	ルナティニール
8	魔光の宝剑
9	新绿皇子1000
10	サイレントランス
12	晶灵剑
13	棘の王冠
14	シニスタ-666
16	ステラストライク

关于召唤兽

很多玩家来信问到为什么召唤兽的有些魔法是显示“？？？”，猫太就在这里为大家解释一下吧！这些技能其实是一些协力召唤魔法和专用召唤魔法。所谓协力召唤魔法就是指指定的两位（或以上）角色站在3格范围内才能使用的召唤魔法；而专用召唤魔法是指定的角色装备上该召唤石后才能使用的。协力召唤魔法在使用了一次之后便会显示其名字和协力角色。以下是分别这对两种召唤魔法的使用条件和使用角色对照表格，玩家们可以参考一下。（※如果有些角色名称是你没有见过的话，那就是在番外篇中登场的《召唤之夜2》角色。进入番外篇的详细方法请参考87期攻略，在后文也有叙述）



专用召唤兽

召唤兽	召唤魔法	使用可能角色
インジェクス	メディカルヒール	クノン
エレキメデス	ボルツテンペスト	アルディラ
狐火の巫女	凭依护法阵	ミスミ
マシラ众	忍法不动阵	キュウマ
ジュラフィム	スペシャルヒール	マルルウ
ベズソウ・ギア	クロス	ネスティ
セクシ-NO.2	ラブミーストーム	ケルマ
シルヴァーナ	ブラストフレア／ガトリングフレア	ミニス
オニビ	火焰击／劫焰击	ベルフラウ
砂棺の王	死灵の断末魔	オルドレイク

协力召唤兽

召唤兽	召唤魔法	使用角色	协力角色
オニビ	言灵咒灭式	ベルフラウ	主人公
キユピー	ホーリースペル	アリーゼ	主人公
机神ゼルガノン	神剑イクセリオン	アルディラ	クノン
ホーンデット船长	突击！幽灵船	ヤード	カイル、ソノラ和スカーレル
ジュラフィム	圣兽の怒り	マルルウ	ヤッファ
圣母プラーマ	奇迹の领域	フレイズ アメル（番外篇）	ファルゼン（ノーマル）／主人公（番外篇、可以与アメル换位置）
セクシ-NO.2	ラブミーバースト	ケルマ	ミニス
龙神オボロ	天罗万象	ミスミ	キュウマ或スバル
アール	ジェミニバースト	ナップ	主人公

关于转职

每个角色到达一定的等级和某些能力到达一定的数值就可以转换职业，转换职业不但称号会变化，而且还会增加一大堆有用的技能或者提升召唤等级等。尽早转职不但可以对战斗更有利，而且也是取得某些队伍技能的关键。在升级时如果胡乱增加数值的结果是迟迟不能转职，后期战斗的难度也会增加。下面放出各个角色的转职所需的等级、数值和转职后所学得的新技能，其中只有主人公、海盗、学生和4个护人拥有特殊的职业，如何取舍就要看玩家的决定了。

转职表

角色名字	职业	Lv	AT	DF	MAT	MDF	TEC	追加能力
男主人公レックス（战士型）	2魔剑の主	9	64	55	–	–	44	眼力、可以装备大剑
	3适格者	17	99	–	–	64	63	见切、召唤等级UP、下段移动范围增加
	4A拔剑者	24	129	115	–	78	82	召唤等级UP、魔抗、威压
	4B苍き剑の勇者	24	121↓	103↓	–	–	90	召唤等级全B、绝对攻击、可以装备重装、下移动范围减少
男主人公レックス（召唤型）	2魔剑の主	10	–	–	70	67	43	杖装备、召唤装备数增加
	3适格者	17	–	–	101	88	58	召唤等级UP、上段移动范围增加
	4A拔剑者	25	–	–	149	127	78	召唤等级UP、上下移动范围UP
	4B苍き剑の贤者	25	97	–	137↓	–	90	召唤等级全A、ダブルアタック、可以装备投具、移动范围增加、上移动范围减少
女主人公アティ（战士型）	2魔剑の主	9	56	49	–	–	51	魔抗、召唤装备增加、可以装备短剑、下移动范围增加
	3适格者	16	–	73	68	–	73	俊敏、ド根性、上段移动范围增加
	4A拔剑者	23	110	97	–	–	95	召唤等级UP、移动范围增加
	4B苍き剑の战姬	23	106↓	90↓	–	–	102↓	召唤等级全A、バックアタック、可以装备刀、可以装备衣服、上下移动范围UP
女主人公アティ（召唤型）	2魔剑の主	11	–	–	69	69	51	召唤等级UP、上段移动范围增加
	3适格者	18	–	–	102	104	72	召唤等级UP、召唤装备数增加
	4A拔剑者	24	–	79	130	–	88	召唤等级UP、下移动范围增加
	4B苍き剑の圣母	24	85	–	120↓	–	97	召唤等级UP、狙い击ち、可以装备投具、移动范围增加、上移动范围减少
ウィル	2见习い剑士	16	68	–	79	–	72	可以装备杖、上移动范围增加
	3英知の剑士	25	94	–	–	111	113	兽S、可以装备ローブ
	3B隐密剑士	25	102	–	104↓	–	110	兽A、バックアタック、可以装备刀、上下移动范围增加
ナップ	2わんぱく战士	17	91	83	–	–	59	逆境、可以装备大剑
	3A希望の战士	25	129	–	86	–	88	机B、眼力、移动范围增加
	3Bガキ大将	25	120↓	108↓	–	–	93	机B、心眼、可以装备斧、上下移动范围增加
アリーゼ	2半熟导师	18	–	–	–	95	76	灵A、可以装备短剑
	3A优しき导师	23	–	–	106	121	89	灵S、上移动范围增加
	3Bリボンの剑士	23	93	–	100↓	–	95	勇猛果敢、可以装备剑、可以装备轻装、移动范围增加、上移动范围增加
ベルフラウ	2おてんば弓手	17	78	–	–	–	75	鬼B、チャージ
	3A气高き弓手	24	–	83	94	–	102	鬼A、上下移动范围UP
	3B早击ちベル	24	95↓	–	–	–	111	鬼A、可以装备衣服、可以装备枪、上移动范围增加
カイル	2铁腕船长	16	95	77	–	–	70	威压、ストラ、必杀の一击、上段移动范围增加
	3A无敌船长	25	146	117	–	–	100	斗气、エルストラ、バリストラ、ガチンコアタック、鬼B、召唤装备数增加、下移动范围增加
	3B钢铁船长	25	129↓	116↓	–	90	–	鬼B、ダブルアタック、エルストラ、可以装备重装
ソノラ	2ガンナー	17	77	–	–	–	80	见切、乱れ打ち、下段移动范围增加
	3Aガンスター	24	–	–	100	93	108	ダブルアイテム、狙いうち、机B、召唤装备数增加、上移动范围增加
	3Bソードダンサー	24	108	–	108	88↓	–	机B、眼力、逆境、ダブルアイテム、可以装备刀、下移动范围减少
スカーレル	2アサッシン	15	73	–	–	–	84	俊敏、バックアタック、剑装备、下移动范围增加
	3A优しい毒蛇	23	107	94	–	–	124	勇猛果敢、ダブルムーブ、兽B、上移动范围增加、召唤装备数增加
	3B珊瑚の毒蛇	23	99↓	90↓	91	–	–	兽B、勇猛果敢、可以装备投具、可以装备兽服、移动范围减少、上下移动范围增加
ヤード	2高位召唤师	18	–	–	91	92	73	灵A、短剑装备、下移动范围增加
	3A无色の反逆者	24	–	–	119	121	93	灵S、召唤装备数4、上移动范围增加
	3Bはぐれ召唤师	24	97	–	108↓	–	104	灵S、眼力、勇猛果敢、可以装备轻装、移动范围增加
アルディラ	2融机人	16	–	–	93	82	64	机A、下移动范围增加
	3A电影の贵妇人	24	–	82	–	117	97	机S、召唤装备数增加、上移动范围增加
	3Bサイバーレディ	24	83	–	114↓	108↓	–	机S、绝对攻击、卫星攻击α、可以装备兽ドリル（钻子）、可以装备轻装、上移动范围增加
ファルゼン	2冥界の骑士	17	103	84	–	–	66	斧装备、威压、下移动范围增加
	3A冥界の圣骑士	25	145	–	84	–	87	灵B、斗气、绝对攻击、上移动范围增加、召唤装备数增加
	3B白银の死神	25	135↓	–	90	–	93	灵B、再生能力、上移动范围增加
キュウマ	2鬼忍头	17	97	64	–	–	82	バックアタック、居合い斩り、魔抗、上移动范围增加、下移动范围增加、召唤装备数增加
	3A鬼妖の忍匠	25	131	–	81	–	110	鬼A、可以装备投具、うつせみの术、サルトビの术
	3B最终忍者	25	123↓	–	93	93	94	鬼A、狙い击ち、隐密、可以装备投具、移动范围增加
ヤッファ	2密林の咒い师	18	91	82	–	–	62	兽B、召唤装备数增加、下移动范围增加
	3A孤高の守护者	24	–	–	106	104	76	兽A、召唤装备数增加、可以装备长枪、拔いの仪式、上移动范围增加
	3Bタフガイ	24	111	–	103↓	–	87	兽A、返しの刃、可以装备武具、移动范围增加、下移动范围减少
マルルゥ	2妖精姬	19	84	–	–	–	85	兽A、ユニット召唤、见切
	3キューピッド	25	–	–	108	114	110	兽S、ダブルムーブ
クノン	2正看护人形	21	99	–	–	–	90	机B、ダブルアイテム、放电
	3白衣の天使	26	117	–	–	94	114	勇猛果敢
ヴァルゼルド	2守护机兵	24	134	128	–	–	86	眼力、放电
	3ガーディアン	30	167	162	–	–	105	卫星攻击β
ミスミ	2疾风の鬼姬	18	82	–	100	–	63	鬼A、见切、拔いの仪式、可以装备刀
	3白南风の鬼姬	24	–	–	127	101	86	鬼S、心眼
スバル	2雷の御子	23	112	92	–	–	75	见切、眼力
	3风雷の皇子	27	141	110	–	–	87	鬼B、返しの刃、移动范围增加
フレイズ	2大天使	23	103	71	–	–	111	幻实防御、心眼
	3守护天使	27	–	–	117	83	128	灵A、威压、上下移动范围增加
アズリア	2紫电の剑姬	25	116	98	83	89	122	灵A、威压、ダブルアタック
ギャレオ	2紫电の右腕	27	145	121	81	89	88	兽B、斗气、バリストラ
メイメイ	2占い师	16	67	49	89	73	58	灵A、鬼B、诱惑のまなざし、召唤石装备数增加
	3へべれけ占い师	29	106	91	149	110	92	灵S、鬼A、魅了攻击

召唤兽改名

在メイメイ的商店里，除了可以买东西和玩迷你游戏外，还可以帮召唤兽改名字。这个改名字与系列的用途一样，不仅让玩家与召唤兽更亲切，还可以改变召唤兽的某些属性。以下是一些召唤兽改名后的效果。

召唤兽	改变的名字	效果
ピコリット	圣	威力增加
ゴレム	钢	消费 MP 减少
ナックルキティ	斗	消费 MP 减少
グラヴィス	重	威力增加
金刚鬼	豪	威力增加
マシラ众	隐	威力增加



无限界廊



这便是系列难度最恐怖，也是网罗最多稀有装备（包括最终武器）的隐藏迷宫。进入后，便按照回门の间→机界→鬼妖界→灵界→幻兽界这条路线循环战斗，除了回门の间外，其他的每个空间都要循环战斗3次，而敌人的等级也会越来越高，所以事先一定要准备好回复道具。而无限界廊的条件就是要在2周目的第4话以后，メイメイ开设了商店时找她便会追加一个"试练を受けたい"选项，选择后便可以进入。无限界廊一共有3层，分别是"初层·试训廊"、"次层·教训廊"和"深层·武训廊"，当然，最后一场战斗不算在其中。进入界廊后可以中途退出，再进入的话，只要你通过了其中一层便可以选择在当层的任意一个空间开始战斗。在无限界廊里除了可以等到珍贵道具外，还可以在最底层得到"王之书"哦，其作用是异常全防御，最大MP值上升100和对四种属性的攻击增加耐性。

通关后的新要素

1.在2周目进入メイメイ的商店时会出现"试炼をうける"的选项，选择后便可以进入《召唤之夜》系列"的隐藏迷宫 — 无限界廊。

2.在2周目的15话战斗结束后会追加ヘイゼル的情节，前提条件是ヘイゼル登场的战斗都要把她击倒，发生后在通关时可以得到"秘密笔记"。在笔记中记载着进入番外篇的隐藏指令"L2+R2+△+↑+START"，只要拥有通关记录，在标题画面中同时输入便可以进入。

3.在通关后进入图库ギャラリ一可以通过L键或者R键改变背景音乐，其中大多数音乐是在特典的CD中收录的哦。

而通关后在下次进入"NEW GAME"读入通关记录后可以继承清酒·龙杀し、鱼饵、サモナイト石、召唤石（每个属性保留一个）、ユニット召唤兽（包括等级和特殊能力）、队伍能力、召唤辞典、图库和无限界廊。

最后的话

关于《召唤之夜3》的攻略和研究就在里告一段落啦！玩家们有什么新的发现或者要交流的地方尽管写邮件来我们的信箱ucg@ucg.com.cn指教。毕竟在国内"《召唤之夜》系列"的人气暂时还比较有限，以至大多数玩家都还没有去尝试这款游戏。希望玩家们能通过猫太这两期的介绍，喜欢上这款被埋没了的S·RPG佳作。最后祝大家玩得开心，通关1万次，嘻嘻。（众人怒：哪有那么多时间，不用上学吗？猫太：T_T）



▶ 饭冢武史大师原本想用的召唤兽原画，但始终没有用上。虽然游戏中有类似的召唤兽，但还是这个帅呀！

太阳が呼んでいる

作曲：藤田千章
作词：藤田千章
主唱：加藤いづみ



何处へでも行くよ
Dokoe demo yukuyo
燃え滚る思いを探しに
moe tagiru omoiwo sashini

无限大に广がる
Mugendaini hirogaru
暗冥を焼き尽くしてしまうために
kurayamiwo yakitsukushite shimau tameni



ありったけの勇气だけ
Arittakeno yukidake
掻き集めたら急いで
kekiatsumetara isoide
旅立つよ
Tabidatsuyo
まるで仆らは shooting stars
marude bokurawa shooting stars



心无い嘘は时代迟れ
Kokoronai usowa zidaiokure
"ほんとう"を探しに
"hontou" wosagashini



久远の乐园には
Kuonno rakuenniwa
その场凌ぎじゃ
sonobashinogija
たとり着けないだろう
tadoritsukenai darou



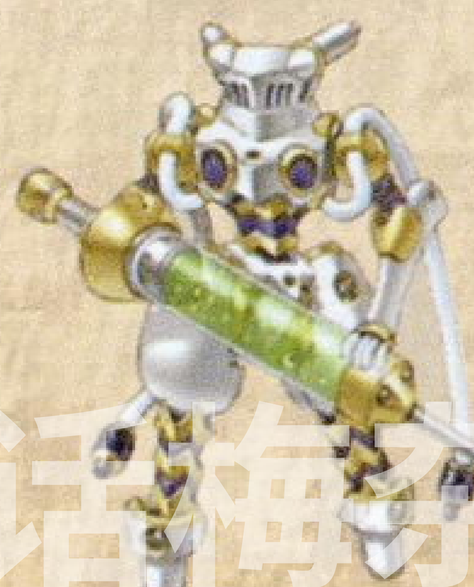
袭い挂かる岚に
Osoikakaru arashini
背を向けたら途端に
sewomuketara todanni
大切な梦ははかない mirage さ
daisetsuna yumewa hakanai miragesa



太阳が呼んでるから
Taiyoga yonderukara
空の果てだって
soranohate date
焦がす仆らの爱は
kogasubokurano aiwa
决して负けない
keshite makenai



大丈夫信じていこう
Daijobu shinjiteyukou
この痛みこそ明日の笑颜だと
konoitamikoso asuno egamidato
女神达の声がするんだ
megamitatinokoega surunda



太阳が呼んでるから
Taiyoga yonderukara
时が止まったって
tokiga tomattatte
热い仆らの爱は
atsuibokuranoaiwa
决して消えない
keshite kienai

传说の战士でいこう
Densetsunosenshide yukou



たったひとつの祈りを
tattahitotsuno negaiwo
胸に抱き
munenitaki
七つの海を
nanatsunoumiwo
越えていくんだ
koeteikunda



そしてきっと
Soshite kitto
そこが utopia
sokoga utopia



名作殿堂

星之海洋 3 直到时间的尽头	Tri-Ace/ ENIX	RPG
PS2 スターオーシャン3 TILL THE END OF TIME	2003年2月27日	日版
1人	自带记忆功能	7800日元
对应PS2硬盘		

星之海洋 3 直到时间的尽头

文：随便



延期……延期……再延期……当时一谈到《星海3》，就给人以这样的想法。特别是在2002年11月27日后又宣布延期后，一时间各种臆测接踵而来，其中最著名的就是ENIX怕了NAMCO同时发售的《宿命传说2》（TOD2）所以要延期之类云云。其实想也该知道，连《FFX-2》发售日贴得那么近都没有避让的想法（至少当时还不是一家子），又怎么会怕《TOD2》……技术问题或许是主要延期原因。其实关注一下《星海》全系列就知道，在《星海1》中有MEIMU帮忙，在《星海2》中有LINKS助阵，连在GB上的小小的《星海BS》都有Mayumi Azuma的帮助。但是这次却是TRI-ACE独立开发的！全360度视角转换、每秒60帧的流畅画面等等，更是连像《FFX》这样的超级大作也没有加入的系统，在PS2上有这些系统的游戏屈指可数。虽然只卖了52万多份，离预期差得很远，但是如果你以为这样就代表着本作的失败，那你一定是没玩过本作并且不了解ENIX的运作体制。且不说这个销量本身就在平均水平之上，再加上其他各类周边和带有《星海3》标志的日用百货，以及已经发售两本单行本，目前还连载在《GANGAN》上的《星海3》漫画。或许，这个风潮还远没有过去呢！

故事

宇宙历772年，地球少年菲特和少女索菲亚，和菲特的父母一起来到休闲行星海达度假，就在菲特和索菲亚打开一个虚拟游戏之后，整个行星遭到了未知的攻击，一切都改变了……

相关的历史背景

宇宙历371年，行星エクスペル加入银河联邦，ノイマン博士参与マナクリーナー的开发。396年又在惑星エクスペル发现エナジーストーン的矿床，确认了クリエイションエネルギー的存在。537年，クルップ博士开始开发重力ワープ。652年，クラウストロ与银河联邦第一次接触。704年，银河联邦将クリエイションエネルギー实现化。710年，银河联邦与アールディオン帝国接触，并爆发战争。同年，也与バンデーン接触。732年，战斗舰ディクレム发生初次的クリエイションエネルギー暴走事故。银河联邦的势力史无前例的庞大。

另一方面，这次冒险的主要场地エリクール2号星有宗教大国シーハーツ、军事大国アーリグリフ和技术王国グリーテン。其中宗教大国シーハーツ（当时称为シーフォート圣王国）和技术王国グリーテン曾经于320年前发生过宗教战争，从此技术王国グリーテン和宗教大国シーハーツ之间的通路被封闭。而在本作中シーハーツ和アーリグリフ也正在战争。战争的起源是アーリグリフ军突然保围了アペリス教教会（アペリス教是宗教王国シーハーツ的国教，而且シーハーツ是一个政教合一的国家），理由是根据“疾风”（疾风、漆黑、风雷是アーリグリフ王国掌管情报、行刑、战争的三支部队，团长分别为ヴォックス、アルベル和ウォルター）的情报，“アペリス教的信徒有暗杀アーリグリフ国王的计划”。在アーリグリフ国内全面禁止了アペリス教，逮捕教徒并在カルサア修练场处以极刑！最终，アーリグリフ以“揭开圣王国シーハーツ女王和上级神官计划的黑幕”为理由，向シーハーツ发动了名义上的“报复战争”，但是事实的真相却无人知道……



系统特色

本作的系统、地图等与《星海1》和《星海BS》很相象，下面列出一些专门的系统特色。

道具制作

不可不提的内容，这次的道具制作改变太大了。一开始真有点“找不到北”的感觉（笑）。利用不同的价位作成不同的道具，寻找不同的工匠都是十分吸引人的内容，不知道多少人为了和ボイド签约而苦苦等候在バーニィ赛跑场地呢？但是取消了“原料”是令我所不解的，难道把钱分解掉能变成武器道具？而大部分矿石也因此变得毫无用处。

战斗系统

这次MP和HP居然同样重要？为0就会战斗不能……不过也使得战术更多样化了。而根据按键时间长短决定必杀技这一设定，熟练的话战斗爽快度上升的不止是一个档次哦。逃跑100%成功也是体贴的一个设定，还有增加了战斗奖励的内容使战斗更有挑战性。

战斗收集

在前作中最令人不爽的是声音收集，根本毫无意义嘛！而这次改成了战斗收集，激发了玩家追求完美的热情，但是因为出现了BUG，也可能是噩梦哦！

装备缩水

武器一栏、防具一栏、饰物二栏，和前作相比，真是大大的缩水了。同样缩水的还有属性的设定，只剩下了风、火、土、水四种。

技能特技

这次居然只有四项技能，其中后面两项还没有什么用。看当年发表的图片可以发现，其实还有第五项“技修得”，可惜正式版取消了。特技的装备有点像《王国之心》，需要消耗CP，但是CP最高也就只有15，真是很难取舍啊。

PA事件

《星海BS》的事件强化版，一进入城市队伍就自动解散，没什么可说的。

感情度

这次的感情度是“牵一发而动全身”，一些必须的选择或一些不起眼的地方也决定着全员感情度的变化。具体见后。

其他改动

取消了角色爱吃的食物。这可是《星海》系列的招牌之一啊！纹章术除了女主角外其他人都要靠道具才能学会……而地图收集也是很有趣的设定啊。

研究补遗

因为有《星海》达人星夜在前面做过研究，我都不敢班门弄斧了……不过为了保证内容的完整性，我就来稍微的补充一些内容吧。

中期赚钱方法

利用道具制作在中期可以获得一笔资金。因为道具的卖价一般是制作价的一倍。但是因为不是每回都成功，所以SL大法是必须的。在这里推荐使用ソフィア、アンサラー、ミスティ·リーア制作的星のホムンクルス（花费约10000）。

太古的书物

在ロジャ－加入后可以获得7本太古的书物，其中每本都代表着一件道具。具体位置是：

书物1：ダグラスの森BOSS战调查石头（左边的石头）。道具：コンシード(MAX HP+10%)

书物2：カルサア山道坐矿车的地方调查开关左边。道具：マギシード(MAX MP+10%)

书物3：封印洞获得ルナタリスマン的房间下面的房间调查右下的棺材。道具：イントシード(MAX INT+2)

书物4：调查モ－ゼルの古代遗迹最深部盘左侧王座。道具：ストレシード(MAX ATK＋2)

书物5：バール山脉洞中的龙的骸骨。道具：エルブンブ－ツ(饰物)，效果Guts消费－1、移动速度+5%

书物6：ベクレル矿山精炼场迹地的地图北边的树调查。道具：デ－モンクロス(恶魔系的特殊攻击30%无效化)

书物7：ウルザ熔岩洞的ウサギ像附近的灯（左边）？。道具：うさみみの圣杯（指令输入……）关于这个星夜已经说过用处了，在这里不废话了。

预言书的秘密

预言书的主要作用似乎就是和某NPC契约。但是还是有一定秘密的。

名称	内容											获得方法
预言书1	り	え	る	う	ど	り	は	ご	を	と	い	圣殿カナン宝箱中
预言书2	つ	ん	な	か	う	さ	ん	め	か	に	ろ	カルサア的ウォルタ－房间宝箱中
预言书3	ぎ	な	ら	つ	し	て	せ	ん	け	め	い	スフィア社84层宝箱中
预言书4	は	い	な	き	て	つ	い	な	ま	い	ろ	スフィア社63层宝箱中
预言书5	あ	た	う	が	や	ぎ	お	さ	し	わ	な	スフィア社205层宝箱中
预言书6	れ	ふ	え	あ	ろ	は	わ	い	た	く	ひ	スフィア社79层宝箱中

什么？完全没看明白什么秘密？从右上角的い往下读！制作者的心声哦。“麻烦大家了，真对不起。反省结束。然后，这次做的怎么样？如果不好多多担待……哇啊啊啊(装哭)，那么下次见。”

イクラビ－ズ的活用

イクラビ－ズ的效果是在30秒内完全无敌，但是除了移动外什么也不能做。其实如果对不是你控制的人员使用的话，他们是可以使用纹章术的。那么，就对ソフィア使用吧……

这件道具的制作基本花费为3060。



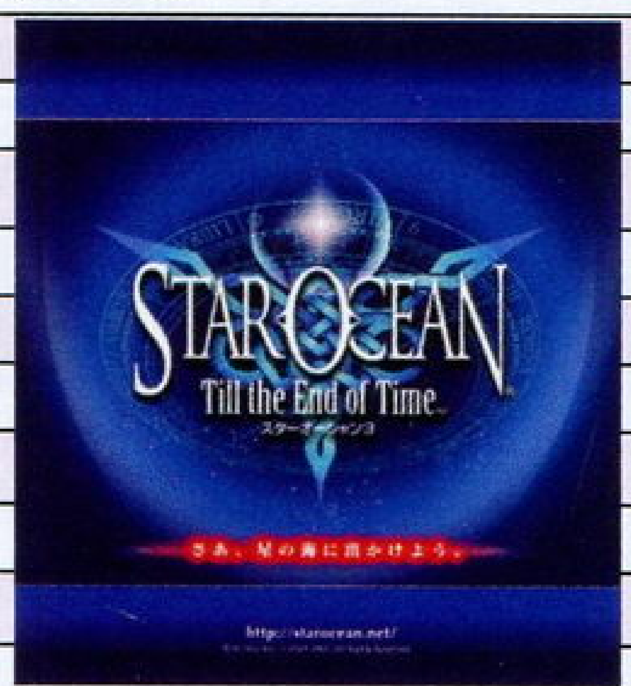
小BUG

从FD世界回来后，如果传送到惑星ストリ－ム来到救生舱那里有时又会发生事件（汗……）。然后……继续剧情……然后……就没有内容，该干什么还得干什么去……所以不是什么致命的BUG。不要想会出现《FFX》上的2次抢婚或前作的音乐LOAD……

全部职人的cost修正

当当当当……这才是本次补遗的重头戏。大家都知道实际的花费=基本花费×（1+参加制作的职人的花费补正±误差5%）。当然了，要三个人的修正都加上才行。虽然大部分的职人资料是可以查到的，但是主角、伙伴与部分隐藏职人不可以。但为了保证内容的完整，将全部职人都列上了。

±0	フェイト、クリフ、ネル、ロジャ－、エリザ、グラッツ、杀人シェフ、メリル、アンサラ－、オ－スマン、コ－ネリアス、ボイド、マクウエル、ミスティ·リ－ア、ルイド、パフィ、イザ－ク、リジェ－ル
-0.3	マユ
-0.2	スタ－アニス、ミレ－ニア
-0.1	マリア、チリコ
-0.05	ソフィア
0.05	アルベル
0.1	スフレ、ミシエル、ダムダ·ム－ダ、アクア
0.2	ゴッサム、ライアス
0.3	バニラ
0.4	ノッペリン、デジソン
0.5	バルバドス



如此可以算出最省钱的方法。虽然还有时间花费修正，但是因为没什么太大用处，就不列出来了。

其他一些补遗

モ－ゼル古代遗迹地下水脉（与主情节无关的迷宫）

1.乘大乌龟到地图西南与アメ－バジャイアント（HP220000，MP25000，弱点风，耐性地，经验18000，钱25000）战斗。

2.胜利后，水退去。站在南边的水晶附近待机，等亮晶晶的敌人靠近水晶，门打开。

3.BOSS战：オ－ロラガナッシュ（HP285000，MP212025，弱点地，耐性风，经验35000，钱32000）

4.下一个房间，记录点前发生事件。

5.BOSS战：ロビンウインド（HP140000，MP30000，耐性风，经验15500，钱12500）、アクアレジア（HP148000，MP50000，耐性水，经验14500，钱12000）、ノヴァスブレイズ（HP135000，MP40000，耐性火，经验14500，钱12000）。

6.可以下棋玩，并且可以获得奖品。奖品有：合成素材×2、スタ－ガ－ド、スキルブック[サポ－トスペル]、カウンタ－オ－ラ习得书。基本玩法：盗贼胜魔导士，魔导士胜战士，战士胜盗贼。

スフィア社6～100层道具：13层：银の圣杯；18层：イントシ－ド＋；47层：イントシ－ド＋；63层：预言书4；79层：预言书6；84层：预言书3；86层：イントシ－ド＋。

实用饰品

效果	道具名	获得方法
ATK DEF+30%	バトルブ－ツ	细工：基本COSTS2480 レシピ指定2回
ATK+1000	神器エ－テルフロ－ズン 斗技密传书	打倒フレイ 个人S级战胜利（只有1个）
ATK+30%	アタックピアス	细工：基本COSTS220 レシピ指定1回
物理伤害1/10 破坏确率15%	シ－ルドエンブレ	细工：基本COSTS290 レシピ指定2回

隐藏迷宫BOSS数据

因为这次的系统特殊，所以BOSS的数据也就变得很重要了，可以根据数据判断是对HP还是对MP展开攻击。而BOSS的资料又无法调查到，所以这里把列一下：（以下为银河难度）

试练的遗迹

1层，ビッグフットHP350000 MP50000；2层，サッキュバスHP400000 MP50000；3层，バシリスクキングHP79365 MP3607；4层，アクアウィスプ（光球）HP80000 MP8000，ア－スドラゴンHP420000 MP48000；5层，シュプリンガ－HP182900 MP3645，ア－レイHP182900 MP3645；6层，本气ヴォックスHP455000 MP50000；7层，モンジャラゴラHP468000 MP47800；8层，トライキメラHP682000 MP38500，ガ－ディアンホ－ントHP95000 MP3720，パイル－キメラHP662000 MP35000，シャドウサヴァンHP100000 MP4000。ガブリエ·セレスタHP1000000 MP200000。

スフィア 211

101层，归ってきたノートン HP500000 MP100000；115层，激昂のクロセル HP700000 MP100000；126层，シャドゥドラゴン HP1000000 MP200000；137层，复誓に燃えるシェルビ－HP1500000 MP200000；147层，狂乱のビウィグHP2000000 MP300000；159层，モジャラグリーンHP2500000 MP400000；170层，アークデーモン HP3000000 MP500000；181层，ご立腹のアゼザル HP261030 MP11865，愤怒のベルゼブル HP3000000 MP500000；192层，猛进のベリアルHP3000000 MP500000；200层，ブレア超人HP4000000 MP600000；210层，レナスHP7000000 MP700000；211层，イセリア・クィーン HP10000000 MP2000000。

ウルザ溶岩洞

フレイ HP20000000 MP3000000。

FD难度下几个隐藏BOSS的HP和MP约是银河难度下的3倍，例如FD难度的フレイ HP就是59999999……

会变化的店

在交易都市ペターニ路上的店所卖的商品是根据流程产生变化的。店主是マーチラビット族，众所周知，マーチラビット族是住在水没都市サーフェリオ。所以在一定的时期和它反复对话就可以让它回到水没都市サーフェリオ开店，但是回去后卖的东西并不好。



追加的道具：フェイズガン，在2国战争终结至2国同盟成立间可以买到；还有从FD空间归来后可以买到强力的武器、防具。

另外如果正确的引导ラドル的话，在去过FD空间与ブレア见过面后，在シランド西北的民家就会开个至高のお店，里面都是些强力的武器防具。而同样在交易都市ペターニ的武器屋“顶上街路”，剧情发展到一定的时候就会追加发卖“魔道士的腕轮”和“战士的腕轮”。

单人 9999HITS 达成……

其实这个技很无聊的……首先要装备トライエンブレム和"祝"优胜トロフィー，并且将バーサーク发动以保证GUTS每次小攻击只消耗1，然后多做スーパーボトル（调合基本花费：302），然后装备上攻击力低的武器。都准备好之后，到斗技场的排位赛中去找排名第一的龙骑士打。首先使用スーパーボトル将ドラグーン石化（成功几率很低，所以要多备些，但如果用完了还不行就是RPWT了……）。然后以多欺少将旁边的クリスタルドラゴン灭掉。之后让另外2个同伴休息吧。走到已经成为石头的ドラグーン面前，一下一下地拿小攻击掏，如果你的攻击力够弱，一段时间后……9999HITS达成……

也并不是所有人都能够达到的，比如マリア就可能会因为GUTS不够而被迫中断。这里推荐クリフ，他的GUTS恢复非常快，再配合Gutsエクステンション，可以很轻松达到结果。

成功后，拍张照片，拿去炫耀吧^_^。

小技巧

1.道具全体化：像超スタンボンバ－PMP1型、超スタンボムRMP1型、R1型这类攻击道具，使用时按下R1键就可以全体化攻击。

2.在山洞吹笛子时，如果吹错了就会强制遇敌，不能逃走，而且当时战斗时间还很长，而《星海3》中有没有任何的热键复位，非常麻烦。其实如果你在吹笛子前使用“かたいステーキ”，这样全员HP就会降为90%以下，如果不足90%就自动变成战斗不能。这样先记录一下，一旦吹错了开始战斗后立即就GAMEOVER，读记录可以节省大量时间。

3.关于ウェルチ的事件（就是职人工会里的那位小姐），除了开始5个小时，之后每10个小时有事件外，在游戏通关后她还会出来祝贺。而且，在PS2时钟在特殊时间里，她也会有不同的表现哦！比如在元旦她会出来说：“元旦快乐！”而如果在早上开机她会说：“早安，辛苦了！”深夜继续熬夜游戏的话，她也会很关切的说：“你好！还不睡觉吗？”。很可爱哦！^o^

4.在后期可以到ウルザ溶岩洞去和アルベル单挑。如果队伍里已经有6人的话就可以无限单挑。アルベル身上有不少好东西啊！像什么バトルブーツ、魔人の纹章、贤者の纹章等等。而且，贤者の纹章是只能在这里获得的，没有其他入手方法！除此之外，还可以在这里取得“连续道具入手”的战斗收集……

5.在强化武器防具的时候有时会出现“ご褒美ありの”这个能力，这个能力的用处是金钱和经验值按相同百分比增加。

6.在通关后工作人员的是用英语表示的，并且音乐是76:飞び方を忘れた小さな鸟 ～ STAR OCEAN VERSION。而如果是宇宙模式以上的模式通关的，工作人员会变成日语表示，音乐也变成了71:Star Ocean Forever － Jazz Ver.。

7.在第一次进入封印洞的时候，有一个绿巨人的旁边有2块大浮游块挡住了门，门里面就是封印洞的BOSS。一般情况下必须拿了バニッシュハンマー，在后面破坏一堵墙壁后，进入里面打开开关才能见到BOSS。但是如果你在这2块大浮游块前调出菜单，选择发明情报，然后关闭菜单，就会发现2块大浮游块已经让开了，直接进入打BOSS就行了。

8.在ウルザ溶岩洞打败フレイ后向回走，遇到一些普通的杂兵，用スフレ的CA可以将其秒杀，之后，利用道具战斗胜利的战斗收集入手。

9.在刚刚打开交易都市西门去救アミーナ的时候，如果去サーフェリオ调查イザーク，之后在很多地方フェイト的台词都会发生改变。

10.关于战斗中移动速度的问题，在本作中移动速度只取增加最多。就是说，你同时拥有移动速度+20%和移动速度+30%的装备，那么你的移动速度+30%。如果你还有全员移动速度－50%的道具，那么实际移动为30%－50%=－20%，即移动速度增加量为－20%。在所有角色中，主角フェイト的移动速度最快，マリア最慢。

结局篇

不知道有多少人打出了非单人结局。其实这次的结局种类很少的，除了单人结局外，就只剩下フェイト对其他伙伴的结局了，一共有8个。没有伙伴和伙伴在一起的结局。（主角的特权。）

想要达成フェイト和其他同伴在一起必须要达成两个条件：1. フェイト对想要在一起的那个同伴的好感度达到50以上。2.那个同伴对フェイト的好感度达到21以上。

初始感情度如下（如フェイト对ソフィア的感情度为24）：

	フェイト	ソフィア	マリア	クリフ	ネル	アルベル	ロジャー	スフレ	ミラージュ
フェイト	－	24	21	19	17	16	19	20	23
ソフィア	26	－	20	21	19	19	22	23	22
マリア	22	20	－	23	21	21	18	19	24
クリフ	19	20	22	－	19	16	17	18	24
ネル	19	18	21	18	－	15	18	20	20
アルベル	17	20	19	18	20	－	18	19	20
ロジャー	21	22	23	19	24	18	－	21	19
スフレ	20	20	19	20	19	19	20	－	19
ミラージュ	20	19	21	23	19	18	19	20	－

除了与フェイト有关的好感度外，其他角色间的好感度没有太大用处，只与战斗中的表现有关。



（比如说，好感度低的两人濒死都不愿意为对方加血，还有怒发动的几率等。）

各角色的优先级：ソフィア、マリア、クリフ、ネル、アルベル、ロジャー、スフレ。就是说，同样好感度而且都达到结局条件的情况下，按照上面的顺序决定谁和

フェイト在一起。如果想要获得与后面的角色在一起的结局，可以在最终BOSS前记录，然后使用惚れ药ナナリンX、スーパー媚药、惚れ药·速攻效き目あり！、惚れ药·凝缩还元100%之类的道具降低优先角色的好感度。但是需要注意的是，在队伍中的角色优先。比如第5人是ロジャー，第六人是スフレ，所有在队伍中的角色都没有达到结局条件，那么即使ネル达到了条件也是只会出现フェイト单独的结局的。但是如果ミラージュ达到了条件就会出现和ミラージュ的结局。

强烈推荐在PA时选择可以让全员好感度上升的选择，这样在最终BOSS前使用道具才能够看齐结局。

调整感情度方法（在很多PA事件中如果选择事件跳过的话就没有选项了，而且好感度也不会变化）：

1.PA事件：具体略，具体升降以后会进行研究。需要注意的是，即使那个PA事件是没有选项的也有可能是会影响好感度的，所以是否引发也需三思而行。

2.强制事件：比如说开始与ソフィア一起进入游戏时的事件（这里应当选1）。还有开战前与クレア对话会被问是否准备好了，选"是"的话……女性好感下降（为什么啊……这里是必须选"是"的啊……T.T）。类似的情况还有很多。

3.事情做得不好：如果事情做的不好，全员好感度下降……举个例子：在2国会谈后前往アーリグリフ城与ウォルター对话，如果与他重复对话的话，除アルベル外全员好感下降。如果在与他对话中进别的房间的话，全员好感度下降。这样多进几次，以前累积的好感便付之东流了……同样的还有帮妖精取水，如果取来沸腾的水也会全员好感下降。

4.在斗技场选择队伍名时，也是影响到好感度的。其中每一个队伍名对应一名角色的好感度上升，而其他角色好感下降。所以如果想用上面的用道具调整结局的话，最好不要参加排位赛。

5.看起来没意义的事情：比如说在开始战斗收集初始化的时候有个选项是"其他"，选择的话女性角色好感上升，而选择"实际游戏开始"也会使角色好感上升。但是如果连续战斗的话男性角色好感上升，女性角色好感下降，而全灭或胜利后选不玩了的话正好相反。

6.用道具……但是这次只能降低好感。

需要注意的内容：

1. ラドル的事件剧情发展到一定程度就会消失。为了安全起见，要让其尽早发生。同样的还有第一次去スフィア社别忘了找卖道具的职员要AIプログラム。

2.战斗收集有BUG！在斗技场等一些地方如果取得战斗收集并且记录后全灭的话，战斗收集记录将无法打开，以后如果再取得战斗收集，战斗收集将会被清洗！当心！如果不小心"中招"了，那可以试着重新开始游戏并且选择继承上次的内容，这样战斗数、按键数之类有可能会找回来，但是前提是，你的战斗收集没有被初始化，而且那些X时间内XX击破就拿不回来了。另外，291是利用バトルスフィア连续5次攻击，难度极高，一般的做法是利用战场上偶尔出现的石头进行反弹，不过即使你完成了300个战斗收集也是什么也没有……收集了285个后フルアクティブモード出现，这不是一个难度，而是系统设定的一种，和前作一样可以随时在菜单中切换，战斗更加地爽快。

3. 没有在交易都市里登录，一直打到了隐藏迷宫，结果，パフィ的事件没有发生……不能继续……

4.关于全员LV1ルシファー击破。因为在对ルシファー的时候必须3个人都为LV1，即使你只用LV1的角色击破ルシファー，让非LV1的角色倒下也照样收集不到。在这里提一下取得的要点：开始一直到遇见3人组前都不要打仗。在与3人组战斗时给他们适当的伤害让他们自己逃走。见诺顿时让フェイト倒下。之后将フェイト调到队伍后，让クリフ一个人打贵族获得部分钱，再将班尼1/144卖掉在アーリグリフ购入强力的武器防具，尽早作出攻击力、防御力上升的道具用于合成。在ルシファー时就可以使用フェイト、ソフィア、スフレ这个3人LV1组，战胜方法是大量使用MP伤害和气绝道具。

5. 在モーゼル的古代遗迹的地下水脉，拿到生命の腕轮的那个地方，如果在战斗途中逃走就会被卡到墙壁里去……解决方法是不要逃走，或使用バニッシュリング，按选择键退到房间开始处。



6.很多人不明白已经满足了条件而且用了要求的50次以上，为什么还收集不到"专门使用〇〇击倒〇〇〇"这类的战斗收集。那可能是因为，你装备的饰物是祝〇〇记念トロフィー，或是武器合成了比较特殊的光弹发射，装备这些是无法收集到此类战斗收集的，原因不明。

7.在遇敌逃走后会闪光，如果这个时候打开宝箱的话，就可能会变成透明人了！然后，不能做任何事……

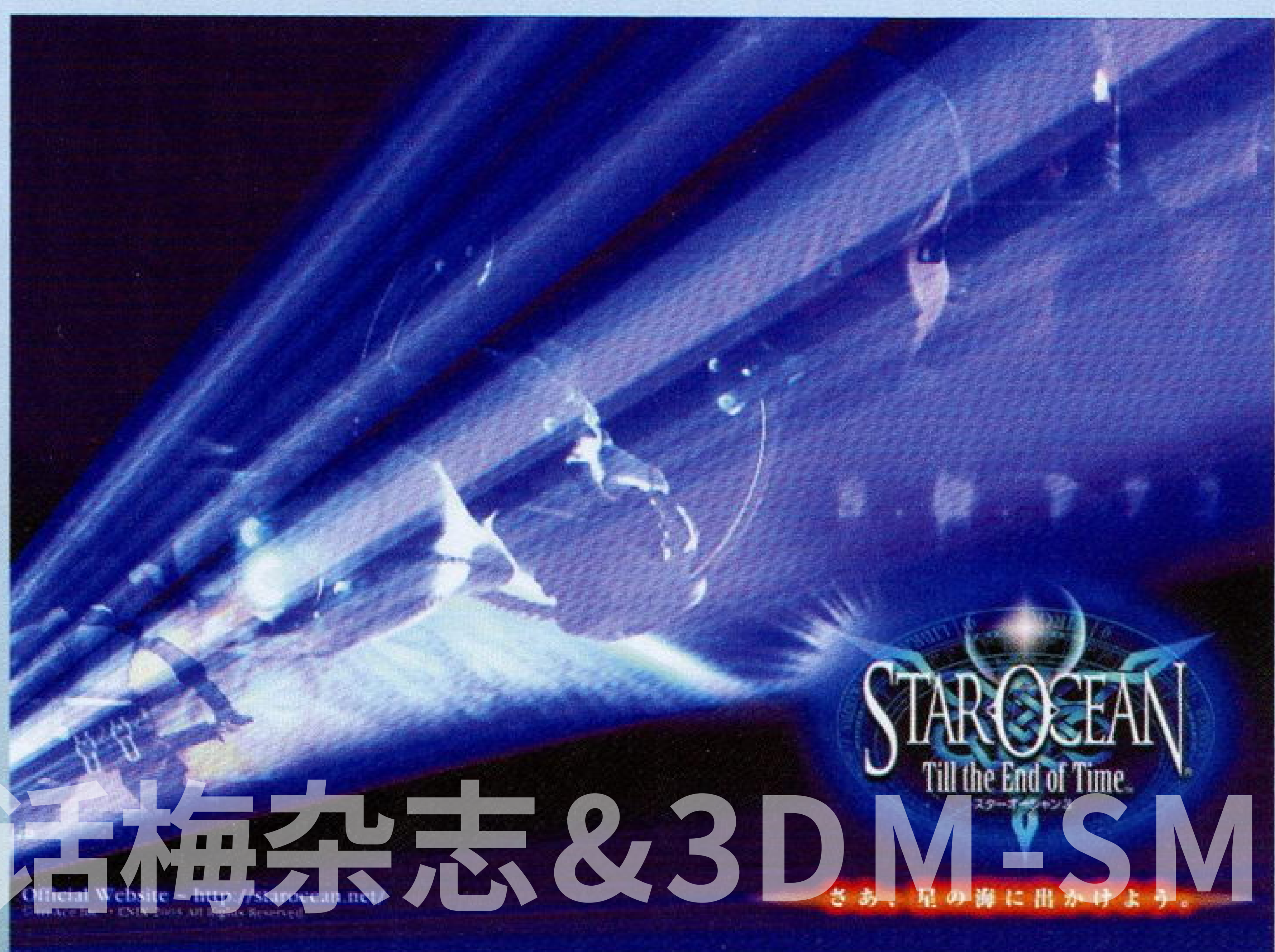
感想与心得

在经过《女神侧身像》这款大作之后，TRI-ACE对剧情的把握也越来越到位了。这次的流程并不长，如果快一点的话不到15小时就能暴机（我说错了，应该是这次的流程真短……），在这么短的时间里对各角色的刻画十分的到位，各人物性格丰满，TRI-ACE的功力可见一斑。但是这也暴露了一个问题，就是随着主机硬件的提升，越来越多的大手笔、大制作，这样一个业界的环境，是否适合像TRI-ACE这样的有实力、没资金的小公司了……

这次的战斗系统非常好，很爽快，希望下一作的战斗能比格斗游戏更强！道具制作和强化合成也有些意思。而这作的缺点根本不用说，连《星海》是什么都不知道的人也听说过，那就是BUG：部分老型号PS2有出现死机的现象！而因为这个原因，也直接影响了《星海3》在国内的人气……除了这个众所周知的缺陷外，新颖的战斗系统也有很多人不习惯……再说下去就变成抄袭星夜的"黄金眼"了（笑）。其实如果你真的认真从头到尾玩一遍的话，我担保你决不会后悔！不过很多怪物的设定真的很不平衡，很多强大的敌人经验和钱很少，而很多弱小的敌人却很多经验和钱，虽然这样找不到成就感，却产生了大量新的战术。关于剧情……在各类PA事件里可以在角色间的只言片语中找到前作那十二位英雄的痕迹，不仅令人慨叹一切都在前进，时间却能轻易地超越一切……当然了，像パフィ、ラドル、ルミナ、ロザリア和ミラージュ除外……

其实"《星之海洋》系列"就像是一瓶好酒，初入口可能会觉得苦涩，但是越品越有味。真的！

最后特别感谢给予我大力帮助的星夜和能够看完本文的你！



附录:《星之海洋 蔚蓝星球》回顾研究

星之海洋 蔚蓝星球	Tri-Ace/ ENIX	RPG
GBC	2001 年 6 月 287 日	日版
1 人	自带记忆功能	5800 日元

故事

在12位英雄打败十贤者的2年后，当年英雄中的一位プリシス，有那么一天，正在地球留学的她正在家中解决课题报告，突然紧急用的通信装置响起……“我们的飞船坠落在未知的星球，请速来救援！”是2年前的同伴オペラ的声音。于是，プリシス驾驶着她自己制作的飞船，拉上昔日的一些同伴，向着未知的行星而去……

相关的历史事件

在行星エディフィス上,似乎每次文明发展到一定的程度就会发生巨大的灾害导致文明灭亡。宇宙历368年的198年前就因为遭到大海啸袭击导致文明灭亡。如今，行星エディフィス再次出现危机……

研究秘技

活用レナ的“苏生”

大家都知道レナ的“苏生”可以用来修复一些损坏的设备。其实除了シレン遗迹以外，其他地方如果你遇到普通怪物并且打倒它，不要走开，立即在原地使用レナ的“苏生（そせい）”后怪物又会出现，如此可以反复赚取SP和获得道具。而且在一些事件中可以看到某NPC遭到怪物袭击倒地消失。如果在他消失的地方使用这项特技就可以救活他，然后可以得到道具哦。

全角色加入方法

这次角色除了レナ和クロード外都是一定加入的,剧情发展到アクア的时候去バニスシティ的入口就可以收到レナ,只要在水没遗迹コムサ宝箱中得到ミンシディア,在ノット研究所里找人做成药,再去バニスシティ和第一个门口站着的人对话就可以收到クロード。

角色最强必杀技

在拿到ブルースフィア（获得方法：用黑白GB玩，在ノット研究所里面的楼梯下去不久可以看到一个大柱子，柱子底下有个洞，里面2个宝箱，选右边的)之后可以去ノット研究所请人打造武器。打造成的就是STR1/2,DEX1/2，INT1/2的特殊武器。如果将这武器サイコメトリー改造的话，就会学得专门角色的最强必杀技，而且可以直接使用！具体如下：

武器类型	作成武器	学得必杀技
长剑(クロード)	エリュシオン	伏龙七星破
ナックル(ボーマン)	ハートオブハート	樱花炸裂阵
パンチ(プリシス)	Qきょくパンチ	だるま～ストライク!
ボックス(オペラ)	シークレットボックス	ブリッツタクティクス
ムチ(エルネスト)	エターナルビュート	ファイナルウィップ

アシュトン、ディアス、チサト的特殊武器可以通过事件获得。纹章术师类的角色没有最强必杀技。

怪物图鉴

想要完成怪物图鉴仅仅靠チサト和ノエル的地图技能是不行的，因为拍不到BOSS级敌人的照片。其实这些BOSS资料可以在ルパート树海左边深处买到，包括イセリア·クイーン。但是没有战胜过的BOSS是无法购买的！可是这样还差一个，就是最终BOSSエディフィス。其实，在ヌサビーチ某处向左用浮游移动飞过去，就可以看见一个机器人。如果故事已经进行到进入グランドノット中核的话，那么选择按下就可以获得エディフィス的资料了。具体见图。


▲从这里向左飞



▲选择 1



▲最终 BOSS 资料入手

十神戒

十神戒的用途是在シレン遗迹见到イセリア·クイーン，想要获得必须要セリーヌ学会“テレポート”，方法是故事已经进行到进入グランドノット中核，在传送回飞船就会发生セリーヌ学会“テレポート”的事件。十神戒的具体位置见下表：

リングマクルト	レヴィアボア遗迹72F牢房宝箱，利用“テレポート”得到。
リングイエソド	アクア深处的宝箱里，利用“テレポート”得到。
リングホド	グラヴィス洞窟利用“テレポート”与ドラゴンウォリア3回战斗。
リングネツァフ	海岸洞窟B4F利用“テレポート”得到。
リングティフェレト	ノットへの道利用爆弹破坏障碍物后打开里面的开关，从旁边的门里得到。
リングゲブラー	ルパート树海的宝箱中。
リングケセド	ラルフ遗迹4F打倒ブラッドクロウ，宝箱中获得。
リングビナー	ガーブ遗迹B1F中间被包围的墙壁中利用“テレポート”得到。
リングコクマ	グランドノット5F到6F之间的宝箱中。
リングケテル	シレン遗迹B10F打倒ガブリエ·セレスタ后得到。

迷路男ラドル

这次只要指点他就可以获得道具了！具体如下：

1.开始在ノットへの道，选择キャンセル得到道具：アルテミスリーフ；选择东の方到达ラング在シルフィス相遇，得到道具：シルバークロス。选择北の方，前往2。

2.还是在ノットへの道并再次选择，选择キャンセル得到道具：フルーツシロップ；选择北の方到达アバシティ得到道具：ピヨハン。选择西の方前往3。

3.到达ヌサビーチ并再次选择，选择キャンセル 得到道具：ビクトリアルカード；选择南の方，到达バニスシティ得到道具：ファイアリング；选择东の方，前往4。

4.在ルパート树海（ガーブ遗迹附近）选择キャンセル得到道具：ゴールドピアス；选择西の方，到达スクートヴィレッジ得到道具：ウォーターリング ；选择南の方，到达アバシティ，得到道具：フェアリィリング

需要注意的内容

1.アクス和アスール通过后アバシテイ的事件就不会再发生了,所以要令其尽早发生。

2.在连击时如果使用必杀技(包括NPC或你自己),连击数就会立即停止。

3.在シレン遗迹B10F遇到ガブリエ·セレスタ如果选择“战わない”就会立刻回到地面上！这点在不能记录的シレン遗迹中简直就是令人痛苦的事情。另外当イセリア·クイーン出现前选择“归る”也会返回地面。打倒イセリア·クイーン后得到“グランスリヴァイバー”。

感想与心得

GB上难得的战斗如此爽快的游戏！但是该作的迷宫太BT了，即使是第一个迷宫都要走很长时间……道具制作改用小游戏来决定是否制作成功也是拒一些小游戏“苦手”的玩家于门外的做法。或许是容量所限，记录只有一个，很大的不方便。没有斗技场，一旦角色培养错误也没有补救的方法，这些都是缺陷。但是因为是出在GB上，所以也不好要求太多……在不同的GB上一些小的细节不同是很有趣的设定，如果想要完美体验本作的话一定要备足黑白GB、彩色GB和GBA啊，没钱就用模拟器吧：）……本作也有新的系列性角色登场，就是和ラドル一起登场的ルミナ，但是很奇怪的是帕菲和惨太都没有出场……关于剧情，莉瓦尔见到宇宙飞船的时候那份惊喜是发自内心的，也许她还梦想着有一天能够回到她自己的星球吧，可惜那一天却永远不会到来了……



这样子《星海》系列就在全流行机种上各出1作了（FC除外）。强烈期待GBA版的《星海》（应该会有吧……）。在这部作品推出不久后手机版的《星海》就出现了，可惜在国内是玩不上了……

火热秘技

GBA 牧场物语 矿石镇的同伴们

流星

游戏中会出现流星，流星每5年出现一次，第一次出现是在第5年。到了对应年份时，在秋10日早上6点至下午6点之间，到山顶上可向流星许愿，一共有3种愿望可选。

1.治好所有动物。

2.全部居民的好感度+10。

3.第2天出货物的价钱变成2倍。

在这3个愿望中，第3个愿望无疑是最有用的。大家可以在流星到来之前囤积居奇，把值钱的东西全部留下来，许完愿后第2天统统送出去。这样就可以发大财。游戏中最花钱的就是用1亿元买到的别墅，用流星大法后就只需花5000万了，虽然还是很贵……

（纱迦：你有没有5000万？5000万？我爸有时拉，有时不拉……）

PS2 R·TYPE FINAL

接关次数的变化

游戏初期只有5次接关机会，游戏时间满2小时后接关次数变为10次，出击100次后变为FREE PLAY，也就是无限接关。

无敌秘技

在游戏中暂停之后，按住L2，依次输入→、→、←、→、←、←、→、←、R2、↑、↑、↓、↓、↑、↓、↑、↓、R2，即可进入无敌状态。处于无敌状态时如法炮制一遍，即为解除无敌状态。

全图片

1.使用机体№1、20、27、37、49、62、99、100，共8张。

2.开发出全部机体，共1张。

3.BYDO LABO调查率100%，共1张。

4.全部完成AI VS MODE中的CHAMPION MODE，共1张。

5.玩完SHOOTING MODE各关卡，共16张。

6.SHOOTING MODE各种难度通关，共5张。

以上一共32张。

无限赚分法

利用无敌秘技，可以达成无限赚分法。所谓无限赚分，就是要找个完全无敌且打上去能够得分的BOSS，这样就可以达成了。游戏中满足这个条件的BOSS，除了最终BOSS外，就只有6-1的BOSS了。最终BOSS比较容易出现，不过它会主动撞击，很麻烦，因此建议大家打6－1的BOSS。

让6-1的BOSS无敌很浪费时间，首先当然是不要攻击它了。它会自动进行3个阶段的变身，而且会把黑洞越缩越小。在第3阶段变身缩小黑洞前，它会伸出触手状的玩意儿。开始是红色的，最后是金色的，这就表示它要无敌了。不过需要注意的是一定不能用无敌的机身去碰它，否则就秒杀了。当FORCE碰到BOSS时就会开始加分，因此选最大的FORCE比较好加分，大概3个小时就能加满分。不过因为现在大家都是无敌，所以游戏也没办法继续下去了。你只能离开游戏或是解除无敌自杀。此法建议在早期使用，这样在加分的同时还可以乘机打出9次接关来。

逆刃刀

（纱迦：这个游戏销量不高，看来《R·TYPE》是真的要"FINAL"了。）

GBA 光明之魂II

锻造屋赚钱大法

经过我个人的研究，再加上网上众多玩友努力的结果，现总结出了传说中的赚钱大法。现将此秘技投给UCG，不求稿费，只求玩这个游戏的玩家能够轻松一些。

首先要准备3个合成材料和一袋钱。然后到合成店，把那3个合成材料放上合成格子，这时会出现大手找你收钱。此时先分出3袋1元的钱（假设你有$1003，就分成3袋1元的钱和1袋1000元的钱），把其中一袋移到大手上，但不要按键。此时按一次上，你会发觉原来钱也可以放到合成格子上。接下来把2袋1元的钱换掉原来合成格子上的2个材料，把剩下最大份的钱放到最后一个合成格子上，换掉原有材料，你会看见你所有的金额都跌至1元，不用怕。最后把合成格上最大份的钱拿下来，放到你道具内的1元钱袋上，你会发现合成格上那一袋钱会再度出现。反复数次，即成富翁。

北京 李胜

仓库复制金钱大法

这个方法比起锻造屋复制法更为简单，步骤如下：

1.至少有100001元钱。如果钱不够，可以利用锻造屋复制法复制。

2.把100000元放置在仓库里，其余的钱留在道具栏。

3.把道具栏里的钱分成若干份，每份多少钱不限。

4.从仓库里把100000元取出，叠在道具栏里的钱上。

这时你就会发现，你仓库里的钱还是100000元，而你的道具栏里的那堆钱也变成了100000元。继续重复步骤4，钱就会越来越多。不过要小心，在用此法以前最好把道具栏里的贵重物放进仓库里，否则在复制钱的时候变成了一堆钱就……（点石成金术？）

锻造屋石头增值大法

用此BUG可以轻松拥有极品装备，步骤如下：

1.道具栏空出第1、2两格。

2.放3个石头到右边的托盘里。

3.身上只带500元，把它全部交到老板的手上，这样才能使价格涨到极限。

4.此时不能选"是"，应该选"不是"。

5.将这袋钱替换托盘中的石头。

6.再把托盘里的钱放到老板的手上。

7.此时不能选"是"，也不能选"不是"，而是直接按B键取消。

去看看刚刚替换的石头的价格，哇塞！发了！最贵的当然是蓝色的奥里哈康了，可以卖到130万元一块（比上面的秘技更赚钱）。把增值的石头放进仓库里再继续增值其他石头，用这样的超级石头打造的东西基本上都是极品。当然，这种增值的石头里偶尔也有赝品，如果出现了垃圾，关机再来。

物品鉴定降低价格法

此方法只适用于不喜欢调钱而且有联机条件的玩家。

随着游戏流程的发展，未鉴定物品的鉴定价格会越来越贵，有些鉴定后的物品卖价还没有鉴定费贵（鉴定师是大大的奸商）。如果遇上个有钱的主倒好办，一旦钱花得所剩无几又没有鉴定卷，身上又积累了很多没钱鉴定的装备可就惨了。其实通过联机可以使物品鉴定价格降低。方法如下：

1P机器选个新人，最好是还没进度的。2P机器就可以拿去鉴定了，价格绝对便宜，东西也不会变差。这样就可以节省很多开支。什么，你要用秘技调钱？我打！

南昌 暗黑PIGMAN

（纱迦：这期投《光明之魂II》秘技的读者很多，挑稿子挑得人眼睛都花了。在此向没有被采用的玩家说声抱歉。）

PS2 三国志战记2

洗道具大法

《三国志战记2》已经发售很长时间了，我打了一百多个小时。我偶然发现了一些小秘密，不知是算秘技还是算BUG。

在每次游戏结束的时候，总会奖给玩家一种道具，如果想要得到全部道具，一次一次打太麻烦。如果你在每篇的最后一击（游戏完结时）中断记忆的话，那就简单多啦。在不到30分钟的情况下你会将其全部得到，省事吧！不过要把主要武将的各项能力值尽量练到最高再来才比较合算。每次提取这个"战斗再开"的选项进行游戏时就会得到不同的道具，而且还会增加购买战法的点数（每次500点）哦！

连击战法

想必各位为了达到16连已经吃不香睡不着了吧？开玩笑，以各位的水平还不是小菜一碟吗？我灵机一动，发现了一种非常简单的办法，到后期几乎每场战斗都可以达到16连。首先要给每个武将装备"反客为主"战法，然后排成一条直线（要竖着排），第一个武将至少要有6个战法，最后一击一定要把敌将引到你的第2个武将面前，当然敌将不会等着你杀，首先要让他处在混乱状态，然后……嘿嘿，就看你的啦。哈哈哈，是不是很爽啊？不过一定要把友好武将排在相邻的位置（这样才会出现"双武连击"），不然就达不到16连，而是15连。在游戏后期如果武将的攻击力很高，再加上活用各武将的特性的话，那么16连会给敌将造成很大的伤害，我的最高记录是67万8254人。怎么样，厉害吧！

山东济宁 楮铁军

（纱迦：洗道具大法我们早就知道了，只是一直没机会写出来。不过16连击倒还真是实用啊！）


魔界英雄战记 马克西莫 《魔界村》进化版之二
PS2日版 2003年9月15日发售

自由谈

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



主持人：GOUKI

天使怎么会伤我的心——《古墓丽影 黑暗天使》评析

文／姚舜禹

也许不会有很多人知道本文的标题出自何处，但如果要说这样一个人：她是一位著名的冒险家，身分是英国贵族，经常会扎着一根齐腰长的辫子，带着墨镜，穿着背心短裤并且手中拿着双枪穿梭在各种古代的墓穴中，一定会有很多人立刻就能说出她的名字：劳拉。对，就是她，那个以探索古墓内的宝藏为事业的性感女郎，那个著名游戏系列《古墓丽影》的主人公。

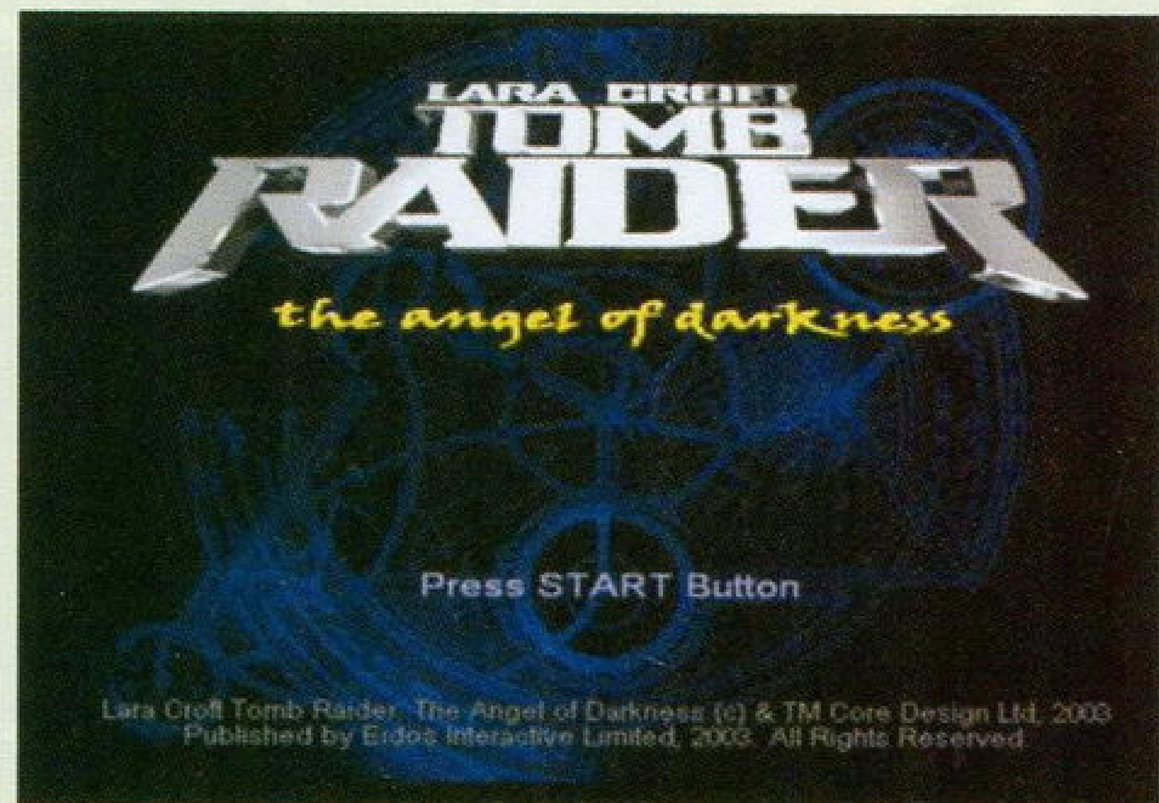
笔者曾经玩过几部《古墓》的游戏，一直对这个游戏有着不错的印象，尤其是在个人电脑上，画面往往是当时硬件配置最高档次的象征，充满玄机的各种谜题也为玩家们津津乐道。随着时间的推移，游戏的后续作品也层出不穷，但玩家的反映普遍是尽管画面在加强、场面在扩大，内容却越来越模式化。尽管系列第五作已经叫做《最后的启示录》，但这第六作《黑暗天使》仍旧在华丽的包装下登场，平台自然也转向了最红火的主机PS2。那么这部被称为系列中"画面最好"、"内容最丰富"的《黑暗天使》到底水准如何呢？笔者前几日正巧玩了这部游戏，在这里谈谈自己的感受。

前文说过，《古墓丽影》的画面常常成为其作品的卖点，这点相信曾由VOODOO显卡时代走过来的玩家一定赞同。记得笔者在第一次见到游戏画面的时候，曾经深深为那种偌大真实的3D空间，逼真的人物动作惊叹不已。当时家用游戏机还是MD的时代（对我国而言），从那个时候起，《古墓》似乎就成为展示个人电脑性能的不二之选，而拥有一块VOODOO卡来玩《古墓》也是很多电脑玩家的梦想。那么如今的《黑暗天使》呢？很可惜并没有保持这个优良的传统，在笔者看来，《黑暗》的画面水准只相当于N64的水平，再说大点DC也毫不费力就做得出来。整个游戏几乎没有用到光源处理，以至于画面看起来有些昏暗，场景也不是很广阔，贴图细致程度马马虎虎。除了人物模型制作得还算细致外一切都普普通通，虽然用了全屏的抗锯齿使画面看来很柔和，但整体效果大致只相当于PS2中档次游戏的水平，与《潜龙碟影》、《寂静岭》等作品相比差距还是很明显，这也许是欧美厂商的一贯硬派作风？不得而知。不过PC版《黑暗天使》用笔者的GeForce2MX400显卡跑得倒是很流畅，效果和PS2也没有多大差别，看来EIDOS的目的是让多平台的作品效果都统一吧，但要知道GeForce2可是N年前的老显卡了……只可惜了PS2强大的图像引擎。



既然画面没有给笔者带来惊喜，那么看看游戏内容如何。剧情方面是本作一个特别之处，因为在游戏开始阶段劳拉居然是以杀人疑凶的身分出现的，想必一定让广大玩家意外吧。那么为什么劳拉会被认为是凶手呢？事情的起因是这样的，在劳拉和她的老师韦纳一次很不愉快的会面中，意外发生了，一个身分不明的人将劳拉打昏，然后杀害了韦纳，并且栽赃给劳拉，于是她所到之处都有警察的追杀。劳拉通过对凶手的追查，逐渐发现这次事件有着巨大的阴谋，幕后黑手是一个叫做STRAHOV的黑暗组织，他们的目的是要得到具有14世纪炼金术士神秘力量的古画，这些古画封印着一个叫做Nephilim的新生命形态，如果得到这个新生命的可怕能力，那么世界也许会陷入巨大的危机，于是劳拉由起初追凶的动机逐渐转变为阻止这个黑暗组织的阴谋——游戏的副标题《黑暗天使》即表明了中心主题：一个劳拉与黑暗组织斗争的故事。

单就剧情而言，游戏表现得很精彩。尽管CG少得可怜，但过场动画利用了电影式的分镜处理，带给人很强的视觉冲击。比如劳拉第一次与男主角柯提斯接触的情节，柯提斯从后面用枪胁住劳拉，然后慢慢地卸下她身上所有武器，这个场面处理得微妙之极，将两个人的性格都展现得恰到好处，可以说是游戏中的点睛一笔。游戏里角色不多，但都表现得很有性格，比如面带沧桑，不善言语的男主角柯提斯，残忍变态的黑帮首领艾克哈特，甚至那个总眯缝着眼的胖子布格得都给人留下了深刻的印象。不过笔者觉得剧情尽管精彩，但是否与《古墓丽影》的主题相适合呢？游戏中的场景多达十几处，像卢浮宫、布拉格这样的著名地点都在其中出现，但与古墓有关的只有一处，叫做"四季神殿"，而且流程也并不很长，绝大部分时间劳拉都在现代化的都市中，或者在各种先进设施的基地中，手拿着各种枪械四处奔走——不知道各位玩友的感受如何，笔者总有种吃饺子沾番茄酱的感觉，不怎么对味。劳拉是一个盗墓者，举个不是很恰当的例子：就好像吉尔出现的地方总有僵尸和破烂的城市；力丸出现的地方总有墙壁和拿刀的武士一样，劳拉出现的地方也尽量应该和古墓有关系，这样才符合游戏人物的形象和身分。记得在系列的前几作，劳拉不断地穿梭在世界各地的古墓之中，偶尔到达城市后会让玩家强烈感到一种古代与现代的反差，进而对古墓的神奇更加向往。而如今在这部《黑暗天使》中，古墓场景反而成为了配角，昔日的盗墓专家也摇身变为落难的正义英雄，这难道是制作者有意带给广大玩家一个全新形象的劳拉？真不知广大劳拉迷能否适应。



劳拉的遭遇固然值得同情，但游戏的问题却不能不谈。操作性不佳一直是系列的诟病之一，这在本作中再次得到了体现。首先是人物不好控制，按说用3D摇杆来控制方向应该能很好地体现3D的感觉，但在本作中你很难感受到这一点。你会发现有时摇杆灵活得要命，当你站在一个很小的平台上想要调整方向的时候，无论怎么小心翼翼地扳动摇杆，劳拉都会做出很夸张的转身动作，你根本无法调整到你想调整的位置；不过有时你需要它灵活的时候它却迟钝的不行，比如在奔跑的时候想要改变方向，或是做一个高难度的跳跃，这时你会惊奇地发现尽管拼命扳动摇杆，但能使劳拉做出的改变实在有限，有时就是仅仅差那一点距离就导致GAME OVER，以前所有的努力全部泡汤，读档从来，足够你郁闷半天了。其实游戏完全可以使用十字键来操作，这样就弥补了3D摇杆的某些不足，遗憾的是十字键被制作者锁定无法使用，如果它有别的用处倒也罢了，事实上从始至终十字键都孤零零地躺在那里，实在无法理解制作者的用意，想来是由于EIDOS常年致力于电脑游戏的开发，对于家用平台的操作实在是很难把握——这个理由应该够充分了吧。可能这种独特的操作性只有那些常玩家用机该系列的玩家能够习惯，对于初学者，或者类似笔者这样的3D动作游戏的苦手，简直就是一种身心的考验了。其次游戏操作也过于复杂，不过这也是古墓系列一贯的"优良"传统，跳跃就有若干种，各种场合要使用不同的跳跃，错一点也是不行的。本作还加入不少新动作，像匍匐、潜行等动作，再加上各种键位的组合，想要把这些动作完全掌握可不是短时间的事情，尽管在本作中借鉴了很多诸如《潜龙碟影》、《天诛》等名作的系统，比如暗杀、窥探等花哨的动作，但并没有尝试着改变以往生硬的系统和操作感，这也侧面反映了制作者并未完全站在玩家的立场上考虑，难度过高的操作很大程度上限制了游戏的推广。

在游戏的谜题和难度设置上，也体现了中西方游戏理念的差异。《古墓》系列是一个集成了3D动作、解谜于一身的游戏，特别对于像《古墓》这样的游戏而言，墓穴中各种机关和谜题应该是发挥不尽的题材。《古墓》初代的几部作品中是动作解谜并重的，不过逐渐动作成分占的比重越来越大，解谜似乎只是例行公事的过场而已，难度越来越低。看来欧美厂商对于游戏难度的理解仅仅是动作方



面，他们认为只要设计出很难跳跃的地形和关卡，就是加大了游戏的难度，对于谜题的设置和理解远远不及日本厂商。这点在这里尤其能得到体现，在本作中最常见的谜题就是A→B→A的模式，具体点说就是如果你想开启A点门，那么就要到B点去打开某开关，然后返回A点才能通过，实际上说好听点这叫做谜题，难听点再加上用我们中国话来说就是“溜傻子”，不过看来老外似乎乐此不疲，喜欢不厌其烦地在游戏中来回奔波，实在不能不佩服他们的耐性。因此游戏中能给人留下印象的谜题几乎没有，因为要么就是简单的A→B→A，要么就是能够轻易获取的密码，丝毫没有挑战性；不过一些机关的难度却是极为变态，在掌握方法的前提下，有时让人跳个十次八次还不一定能过去，如果没掌握方法的后果更是可想而知。另外，敌人的难度设定同样令人匪夷所思，比如说吧，游戏前半段的警察和武装分子都凶猛得很，他们一梭子可能立刻令你GAME OVER；而到了后期那些变态的怪物可以一下杀死这些武装分子，但攻击玩家时伤害却小得可怜，几乎不用吃血。尤其是最终BOSS一战，劳拉根本连枪都可以不用开，只靠简单的躲闪就可以通关！笔者想，如果三者能够互补一下效果一定更好，或者参照同类游戏的优点来精心设计谜题，比如像《寂静岭》系列，据说在美国卖得不错，其中谜题的设定非常精彩，形式多种多样，尤其是《寂静岭2》，确实可以称得上是同类游戏的典范。

写到这里，牢骚大概发的差不多了，不过还有一点令笔者不吐不快的是，游戏中的BUG实在太多，有时会莫名其妙的卡在那里，看不见人物也无法活动；有时更会出现在平地上走着走着就会突然掉进万丈深渊的可怕现象，至今有两个可怕的BUG还保存在笔者的记忆卡中，真令人怀疑是不是游戏还没测试完就被EIDOS拿出来卖，这种不负责任的态度很难想象是出自知名厂商的大作之中，笔者只期望各位玩友在游戏中不要遇见这种BUG。

尽管《黑暗天使》给笔者留下许多遗憾，但总的说来游戏还是有它的可取之处。那么最后让笔者来揭开本文的一个“谜题”，就是关于本文的标题——其实是一首歌曲的名字，不知道有多少人看过《天使多情》这部电影，主题曲便是这首歌。没看过也不要紧，不过有哪位玩友若是看见了这首歌曲的CD或是MP3，请一定不要错过，因为这首旋律伤感、悠扬动听的歌曲曾使笔者产生良久的感动，相信也会给你带来同样的感受。本文用它来做标题有两层意思：一是在本作中，劳拉的师父韦纳被黑暗组织杀害，成为游戏中伤感的主题之一；另一个原因是想必不用解释，相信各位聪明的玩友早已明白了笔者的用意吧。

历经时光淘洗的经典之作——《幻想传说》

文：salomekuroro

剧情

《幻想传说》的剧情并不单薄。

过去、现在、未来的时空交错，本就成功地给游戏的舞台增加了纵深感。游戏的主线虽仍是与伙伴一同打倒大魔王的传统RPG设定，但由于在游戏进程中对达奥斯所作所为及其可能的原因作了充分而细致的铺垫，因此作为BOSS的达奥斯个性比较立体，所以最终揭开谜底时，多少能促使玩家产生些思考，无论是主角们的战斗意义，还是魔科学和魔法这对很有现实影射意义的矛盾，都并非是能轻轻松松以一言概之的。

同时，游戏对伙伴间的刻画可谓生动，每位伙伴都有与之相关的情节来展现其最突出的性格特点。身为忍者的铃在“非情”与亲情、友情夹缝中的怀疑与矛盾、沉默寡言的古拉斯对恋人的关心和思念、艾琪的可爱、切斯塔的热血，玩家通过丰富的情节必定会对各位角色留下深刻的印象。相比这些人物，倒还是主角克雷斯的个性稍显平面化，没有什么特别出彩的地方。

在整个游戏过程中个人最感动的还是最后的离别时刻，这一段的台词十分真挚，令人深深地沉浸于与同伴分离的感伤气氛中，并因此产生了一种对整个游戏过程的留连与眷恋。

音乐

本作的音乐总的来说是比较优秀的。其丰富性和良好的诠释性在十二星座之塔得到了最为充分的体现。宁静、快乐、勇敢、灰暗这些情感所对应的音乐完全可以说是恰如其分。最终BOSS战时的音乐则摒弃了通常使用的紧张节奏，转而用了哀婉的音乐，很好地点出了达奥斯战斗的悲剧性。记忆中印象最深的BOSS战音乐还是《FF Ⅶ》中的海顿，《幻想传说》的这部分音乐在气势上略有不及，不过在目的和作用上倒是有些相似的。至于动听的游戏片头曲，音质在GBA上无可避免地有所损失，但也算是一种重温，掌机上能够如此，也该满足了。

画面

因为平台是掌机所以地图画面改为平面的了，魔法攻击的立体效果也略输PS上的复刻版，除此之外可以说没有什么缩水了。《幻想传说》的画面本来就很有个性，色彩、造型都可圈可点，人设有藤岛康介坐镇也可以算是相当经典的了，这些全都得到了较好的再现。只不过那些掩在绿树丛中的宝箱可得瞪大眼睛仔细瞧了。（笑）

系统

一个成为经典的游戏依靠的绝不可能仅仅是以上这些表象化的东西。“好玩”才是最核心的。

在笔者看来《幻想传说》最好玩之处有三。

其一是独特的战斗系统。主角首先能习得各种各样的剑法，这些剑法都必须在实战中使用才能熟练加以掌握并组合出更华丽的奥义。剑法和敌人的不同特性决定了玩家必须不断根据实际情况调整作战方针，如此才能漂亮地击败敌人。亲手控制主角，而不是简单地选择攻击的指令，令每一场战斗都充满了紧张感，这在一定程度上抵消了因不断遇敌而产生的厌烦情绪，游戏因此而增添了些乐趣。在战斗过程中还可以对主角自身和伙伴的作战方式及队列做出调整，别小看这两个选项，正确而有针对性的选择也会对战斗起到重大影响。比如“攻击深处的敌人”就能在有多个敌人（通常深处是魔法系敌人或BOSS）的情况下有效制止敌方魔法的发动。只是GBA版的延迟肯定将对战斗的乐趣产生影响。

其二是丰富的收集物。料理、道具目录、怪物图鉴、卡片等显然都是收集品。想要完成这些收集，将大量增加游戏时间。除此之外，主角的奥义、艾琪的咒文书、古拉斯召唤的精灵、铃的忍书不是仅靠级别的提升就能全部得到的，也属于可收集的范畴。这些要素有效地吸引玩家不断地往来于游戏中的世界各地，触发与之相关的支线剧情、探索与之相关的隐藏地点，努力达成100％的完美。对于有收集癖好的玩家而言（比如我），道具收齐、图鉴达成的乐趣实在是无法言传的。

其三是有趣的谜题设计。在《幻想传说》中绝大多数城堡、洞穴都需要解谜。其中相当多的谜题颇具创意和趣味。比如转动三棱镜折射阳光打开地下通道，比如上文提及的用音乐作为解谜的要素，比如佩带特殊的纹章才能通过的魔法阵，都是相当不错的谜题，有时也是颇需要一番脑筋的。

这三点即使单独存在也足以为一款游戏增添无尽魅力，何况在《幻想传说》中它们得到了完美的结合，这也难怪该作会被两次复刻到当红主机了，经典的素质摆在那里嘛。

结语

如果你是该作的老玩家，哪怕是不用我说也一定冲去买了吧？如果你当年错过了SFC和PS版，那么经过两次复刻，GBA版已是该作目前最完全的形态了，此时不玩，更待何时？虽然由于机能和其他复杂原因，GBA版的《幻想传说》可能有一些不尽人意的地方，但游戏本身仍具有无可抵挡的魅力。因为《幻想传说》，就是那种即使时光流逝也仍然闪闪发光的真金。









梦和雪交织的美丽传说

文：久远寺右京



编者按：自2000年9月14日《Kanon》的DC版家用机游戏软件发售之后，大人气的同名动画作品便登场了！实力派的角色设计再加上大西阳一先生参与这部动画制作时的出色表现，让游戏原作的魅力完美地展现出来！该动画共13集，其相关的DVD版在国内很容易找到。凭借本期"游戏动漫园"中久远寺右京的这篇文章，D·S向还没有看过该动画的读者全力推荐，每天只要从百忙中抽出半小时的时间去欣赏这部动画，那么半个月之后你将庆幸自己不曾错过体验人生最感动的一场恋爱剧！





梦，我每天都做着梦，这是一个不会结束的梦。

梦是何时开始的呢？是很久很久以前？还是不久以前？

就连答案也隐藏在梦里，在不知道是否流逝的时间里，只能等待着……

"雪……又到了下雪的季节了呢……"

就这样，《Kanon》的故事就在梦和雪的交织下开始了……

男主人公相泽佑一来到了七年前曾经住过的城市，那里是一个充满了许多童年回忆的地方，有寂静的山丘，有幽静的森林，有热闹的商店街，还有儿时的玩伴。可七年的时光转瞬即逝，曾经留下的记忆被岁月无情地尘封起来。借父母出国的机会，佑一独自一个人来到了这里，寻找着过去……

在这个小镇上，佑一遇到了5个性格各异的女孩，她们都有着不一般的身世。佑一七年前的回忆都蕴藏在她们的过去里。随着时间的流逝，这些深藏的回忆也终于从睡梦中逐渐醒来……

梦之其一



悲伤的梦，让人想要哭泣的梦。只有在不知不觉中醒来后，才会发现，原来这只是一场梦；如果没有醒来，那就是现实。

川澄舞伫立在学校的走廊里，凝视着窗外，在这寒风凛厉的夜晚，只有孤独作伴。玻璃粉碎的声音在此时显得特别刺耳。舞和魔物战斗着，和自己战斗着。对于他人的指责，她已经习惯忍受，任何辩解都只是徒劳，事情并非他们想象中那么简单。舞渴望着改变，不想让自己的内心继续挣扎下去。她穿上晚礼服和佑一参加了舞会，舞曲声中含着对未来的憧憬，可魔物还是在最不巧的时候出现了，美好的希望变成了奢求。事情已经到了刻不容缓的地步，舞发誓要做个了结。因为自己伤害了许多人，尤其伤害了最好的朋友佐佑理。手中的剑在夜晚划出一道道的余光，每一斩都是悲伤的。因为魔物本来就是她自己身体的一部分，更多的努力也只是在不停地伤害自己。为了赎罪，她将剑刺向自己的身体，正在此时，佐佑理突然出现，阻止了悲剧的发生。"不管怎么样，我只希望和舞在一起！"佐佑理的话让舞彻底意识到逃避是错误的，好友用血和泪换来的不只是生命，而是重新认识自己的契机。

这时，回忆中那个山坡上哭泣的小女孩，也终于露出了笑容……

梦之其二



我做了一个梦，那是关于一对感情很好的姐妹，穿同样的制服，上同样的学校，回同一个家。可是如此小小的幸福却要一直持续着悲伤的故事……

美坂诗织坐在喷水池边，静静地吮吸着手指上冰凉的水滴，想起了许多过去的事。上天的不公让她被病魔夺去了和同学们一起上学的机会。虽然动过轻生的念头，可是始终有一份牵挂让她没有轻易这样做。而对于姐姐香里来说，妹妹是生命中最重要的人，她不愿意接受自己的手足生命即将终结的现实，只能无奈地选择避开。在那个可能成为最后一天的夜晚，佑一和诗织在水花的陪伴下翩翩起舞，似乎所有的心酸往事都在一瞬间飞到了九霄云外。香里也不禁被此情此景所动，再也抑制不住埋藏已久的泪水，和妹妹拥抱在了一起，心灵间的隔阂就此解除。她们终于明白只有勇敢地生活下去才是生命的真谛。

梦之其三



那天的梦，祈祷着能将未能共同度过的季节继续。午后的阳光下，梦反反复复，就像坏掉的唱片，不知重复了多少次……

泽渡真琴的出现，多少来的有些突然，她究竟有什么样的目的还不得而知。从她的言行之间经常能感觉到对小动物的关爱，那只名叫"皮洛"的小猫也和她感情很好，就好像很早以前就认识一样。可谁也没有想到真琴的心中隐藏着对过去的无尽思念，而身边的人早已将这段往事忘记。突然有一天，真琴发了高烧，身体越来越虚弱，逐渐连话也说不出来了。佑一在天野美汐的提示下才想起了真琴的真实身分是7年前自己收养的那只小狐狸。为了让她能高兴地度过接下来的日子，佑一天天陪伴在真琴的身边，喂她吃饭，逗她玩，给她讲故事。最后的时间终于到了，真琴希望能回到她诞生的地方，只有那里才是她的归去之所，佑一满足了她的心愿。可是命运作弄人，在离眺望之丘仅一步之遥的地方，真琴的身体化作金黄色的光芒，消失在夜色里。而有关那只小狐狸的记忆，也在此时成为了永恒……

梦之其四



在梦里，总是重复着相同的情景，祈祷着相同的事情，像往常一样，在熟悉的场所，默默地等待着，醒来之后，就可以看见不一样的晴空。

冰冷的雪天，佑一坐在街边的长凳上，等着来接他的人。过了很长时间，一个长发女生来到了他的面前，她叫水濑名雪，是佑一的表妹。7年前，还是那个两小无猜的年纪时，表兄妹两人就建立起了良好的感情。7年后，名雪已经摇身一变成了漂亮的女高中生了。"你还记得我的名字吗？"她急切地想要得到佑一的回答。当听到佑一喊出她的名字时，她心中的激动溢于言表。虽然已经7年没有见面了，但是女孩却一直想念着自己的青梅竹马，感觉也不再只是停留在对兄长的仰慕上了，可是谁让男孩命中注定要扮演迟钝者的角色呢？佑一并没有意识到这些。可是名雪还是一直努力着，希望佑一能感受到她的心意。

当佑一只是想念着悠的时候，他并没有意识到自己已经伤害了身边的人。而名雪，只是承担着被心上人所冷淡的痛苦，她变得害怕起来，不敢直面自己的真实想法，她开始压抑自己，故意和佑一保持距离。当佑一即将搬出水濑家时，她还是沉默着，她明白自己在这场感情里只是局外人。可是当她看见医院病房前"月宫悠"的名字时，她第一个念头就是将这个消息告诉佑一，其实在她将这个事实说出口的时候，自己的内心是矛盾的，她知道自己可能就此失去所有，但她还是愿意为此换来所爱的人的幸福，于是，她献上了自己的吻。这个吻，藏着多年积聚的深情。它既是对佑一坦白，也是向这份爱告别。但是名雪不会忘记这段难忘的日子，她将其珍藏心底，踏上了新的生活。

梦之其五

梦终止的日子，就像雪在春日的阳光中溶化，就像回忆在永远的时光中消失。现在，漫长的梦，即将结束……

佑一在整理行李的时候找到了一个似曾相识的发圈。"为什么自己会有女

孩子的发圈呢？"隐隐约约中他想起了小时候曾在商店街遇到的小女孩，哭着让佑一和她拉勾再见的情景。这似乎就象是昨天刚发生的事，可是佑一却无法从这段残缺的记忆中找到什么。一天当他来到这条回忆中的商店街，突然迎面跑来一个冒失的女孩和自己撞了个满怀。无意中佑一发现了女孩头上所戴的发圈和自己找到的那个一模一样，而她手上的鲷鱼烧，传出的香味，顿时让佑一想起了什么：红色的发圈，美味的鲷鱼烧，所发生的一切都和七年前如出一辙，如此熟悉，却又如此陌生。女孩的名字叫月宫悠（原名为月宫あゆ），性情开朗，和佑一的交谈就像是遇到了故友。当她知道眼前的人名叫相泽佑一时，便不知道该如何表达自己的心情，欲言又止。敏锐的佑一也察觉到了女孩的反应，可是他也只能等。或许对于彼此来说，需要更多的时间来证明所发生的一切。



终于，在那颗被砍断的大树前，七年前笼罩在记忆上的面纱才被揭开……

七年前的小女孩曾许下了三个愿望：

"我的第一个愿望是，希望佑一不要忘了我。"

"我的第二个愿望是，能和佑一上同样的学校。"

他们将这颗树作为约定的学校，每天在树下欢快的玩耍。可是突然有一天悠从树上摔了下来，受了重伤，从此就没有再见面。也许是这段经历太痛苦，令佑一无法承受，所以，他不想去回忆，他明白始终在逃避的人，是他自己。可是悠并没有忘记这一切，她的意识游离在身体之外，来和七年后的佑一再会。她戴上了七年前佑一送给她的发圈，寻找曾经的那份感觉，即使一切只是虚幻的感受，可心中的烙印却难以磨灭。那个埋藏在泥土里的天使人偶，寄托着美好的愿望，也寄托着对过去的思念。虽然人偶可以找回来，但时光却再也无法回到七年前的日子。



悠终于说出了最后的愿望：

"如果可以的话，请把我忘了吧……"

最后的一个吻，带着忧伤，它让时间停留在了这一刻。悠化作飞舞的羽毛，消失在空气里。佑一不敢睁开双眼，他不愿意接受这样的结果。可是奇迹却发生了，医院里的某个病房，悠从睡梦中醒来。虽然没有了发圈，没有了长着小翅膀的书包，但这才是真实的悠。两个人怀着七年前的快乐回忆，又在约定的场所见面了。被冻结的记忆随着春天的到来，又获得了新生……

后记



《Kanon》，初看以为是一个很普通的美少女动画，女孩子虽然都是高中生，可造型都比较幼齿。因此，这部作品很容易被人打入一男对N女的"后宫"动画之列。其实这种观念正好犯了第一印象中的典型性错误。作为Key公司最著名的AVG游戏之一，《Kanon》在剧情上的独到之处并非同类美少女动画可以相比，在对于人物性格特点的把握上很好地将5个女主角的思想情感表现了出来，尤其是她们和男主人公之间的关系描写非常出色。片中感人的细节相当多，特别是在最后几话中，每话都有催人泪下的经典场面：佐佑理阻止舞轻生，美坂姐妹相拥而泣，真琴的消失，悠的告别，名雪的吻等等。同时又把现实和回忆交织在一起，和《Kanon》标题含义充分结合，亦真亦幻。

《Kanon》的音乐也是一大亮点，几首主题歌和插入歌都相当有感染力，BGM都经过了重新的混录，渲染了剧中的三大主题——雪，梦和回忆。因此整部作品在观看时很容易被音乐吸引，从而对剧情发展也更加投入。



因为动画的前身是游戏，因此很难不让人将两者进行比较。游戏中，女主角们的故事都是相互独立的，故在改编成动画时，不得不考虑如何将独立情节串联起来的问题，结果尽管略微显得有一些生硬，但总体感觉很好，基本上使剧情的连贯性没有受到破坏。不过在画面上，确实相对于游戏来说要粗糙不少，游戏中那些精美的CG所体现出来的美感在动画中荡然无存。不过既然是TV动画，我们也无法过多的要求什么，能做到这样已经很不错了。

《Kanon》的特别篇OVA——"风花"，将整个故事有了一个完美的交代，可以说是TV的延续。其中所有的人物悉数登场，各自在全新的空间里寻找着属于自己的美丽生活。

看完《Kanon》，就仿佛做了一场梦，这是一个温馨的梦，它诉说着一个美丽的传说。雪融化的时候，梦也醒了。时间开始了它那缓慢的脚步，可留下的回忆却永远留在我们的心中。



◆今年的《周刊少年跳跃》是业绩飞速增长的一年，不但"新·跳跃四天王"（包括《ONE PIECE》、《HUNTER × HUNTER》、《火影忍者》与《网球王子》）的单行本销售成绩喜人，其他的热门连载作品在这本杂志中也形成了强大的竞争力，使得像尾田荣一郎这样的首席漫画家也不敢掉以轻心，努力地将最精彩的漫画奉献给读者。在8月期间，久保带人先生的《BLEACH》和矢吹健太朗先生的《BLACK CAT》分别推出了连载2周年与连载3周年的纪念活动，这些活动除了以传统的卷首+封面彩页连载形式馈赠读者外，还特别举办了最受欢迎角色的读者人气投票，如此的盛况是否意味着这两部漫画也将动画化或游戏化呢？



◆今年9月号《月刊ULTRA JUMP》对D·S这样钟爱《BASTARD！！》（《暗黑破坏神》）的狂热FANS来说，（某读者：根本不用再解释了！）怎能不用感动来形容？因为经过了一年零七个月的漫长等待之后，秋原一至先生的《BASTARD！！》开始复载了！而为了纪念这次复载，《月刊ULTRA JUMP》还特别举办了庆祝活动，其中最令人垂涎的便是复制原画的亲笔签名板也可以用抽奖的形式得到！在9月号的下期预告中，10月号中还有大暮维人先生的《天上天下》的连载再开，虽然他只休息了短短的几个月，但想必已经调整好了状态，今后的《月刊ULTRA JUMP》一定会更加精彩的！此外《月刊ULTRA JUMP》近年来走势很强，照这样发展下去，从讲谈社《午安》手上夺走"最强青年漫画志"的称号也是很有可能的。





◆最近，讲谈社先推出了大人气漫画作品《鬼眼狂刀》的公式书《SAMURAI DEEPER KYO 阴》，内容主要包括6大附录：各种角色人物的详细资料以及彻底分析；人气投票结果以及名场面等；重要的设定原案以及上条明峰先生的创作秘话；原创的特别封面；初次亮相的以往未公开秘藏设定资料集，以及首次推出的短篇漫画《侍学园》。而紧随其后，讲谈社还发售了筹备已久的上条明峰画集《SAMURAI DEEPER KYO 阳》，里面有连载4年之久的全部彩色稿件！另外当然会有一些从未公开的稿件也收录其中，最后一部分是精彩短篇《SAMURAI DEEPER KYO1600 4年之前》。因此这两本书绝对可以称得上是《鬼眼狂刀》与上条明峰先生的FANS必须收藏的精品！



◆"史上最大型的少女漫画"——《花样男子》终于迎来了感动的最终回！在8月20日发售的《玛格丽特》第18号上读者不仅可以看到大结局，还有神尾叶子的大特辑、以及《花样男子》的纪念卡片和明信片为追随这部漫画多年的读者准备着！长久以来的马拉松爱情故事终于要落下帷幕，在充满爱与勇气的漫画里，杉菜和"F4"（请不要和《流星花园》真人版联系起来）的结局是怎样的呢？有条件的朋友不妨买下这本杂志做纪念吧！

◆日本著名动画《新世纪福音战士》虽然已经播完6年，但依然大受亚洲影迷欢迎。最近有好莱坞电影商正在筹备拍摄该动画的好莱坞真人版，主角碇真嗣将在扮演《哈利·波特》的童星丹尼尔·雷德克里弗和主演《AI人工智能》的著名童星海利·乔·奥斯曼特中挑选。此外，据悉这次真人版《新世纪福音战士》制作预算竟然高达一亿美元，并将在新西兰等地取景。



阿修罗的地狱传言

因为某些原因，杰杰的《编辑部的故事》暂停连载一次，不要问我为什么，大家多看看别的画友的投稿不是也蛮不错的吗？上一期杂志中的黑白版张姐姐的作者是上海的吴玥，在这里阿修罗再次强调大家一定在投稿的作品上注明姓名以及详细的通信地址！尤其是用Email投稿又不是经常上网的画友，要不然的话就只能用“不详”来当作者了！

▶总体感觉非常出色的一幅画，缺点是衣服的皱褶和纹路的感觉不太自然，作者也需要再多多练习一下呀！



北京·张珂

▼石破天惊拳的能量波的模糊效果显得有点不太自然，看来作者的PS技能还不是很熟练哪！

北京·褚爽



▼为什么看到这个女孩阿修罗就想起了绫波呢？不能逃不能逃！继续努力呀！

▼又是一幅动画风格的稿件，不过强哥和月光仔的样子是不是太过少女化了？他们可是热血少年哪！

长春·青行灯

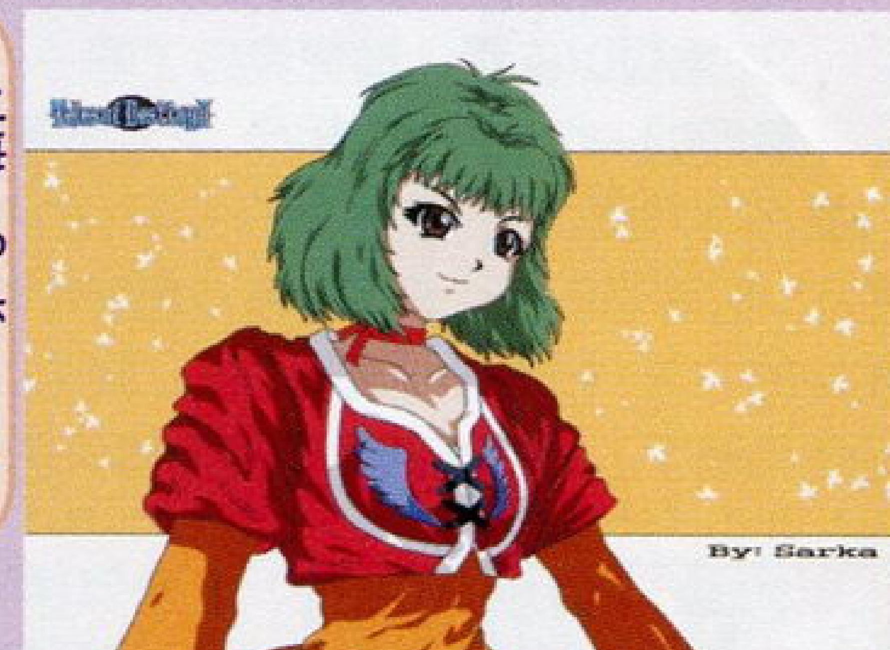




福州·陈雪渊

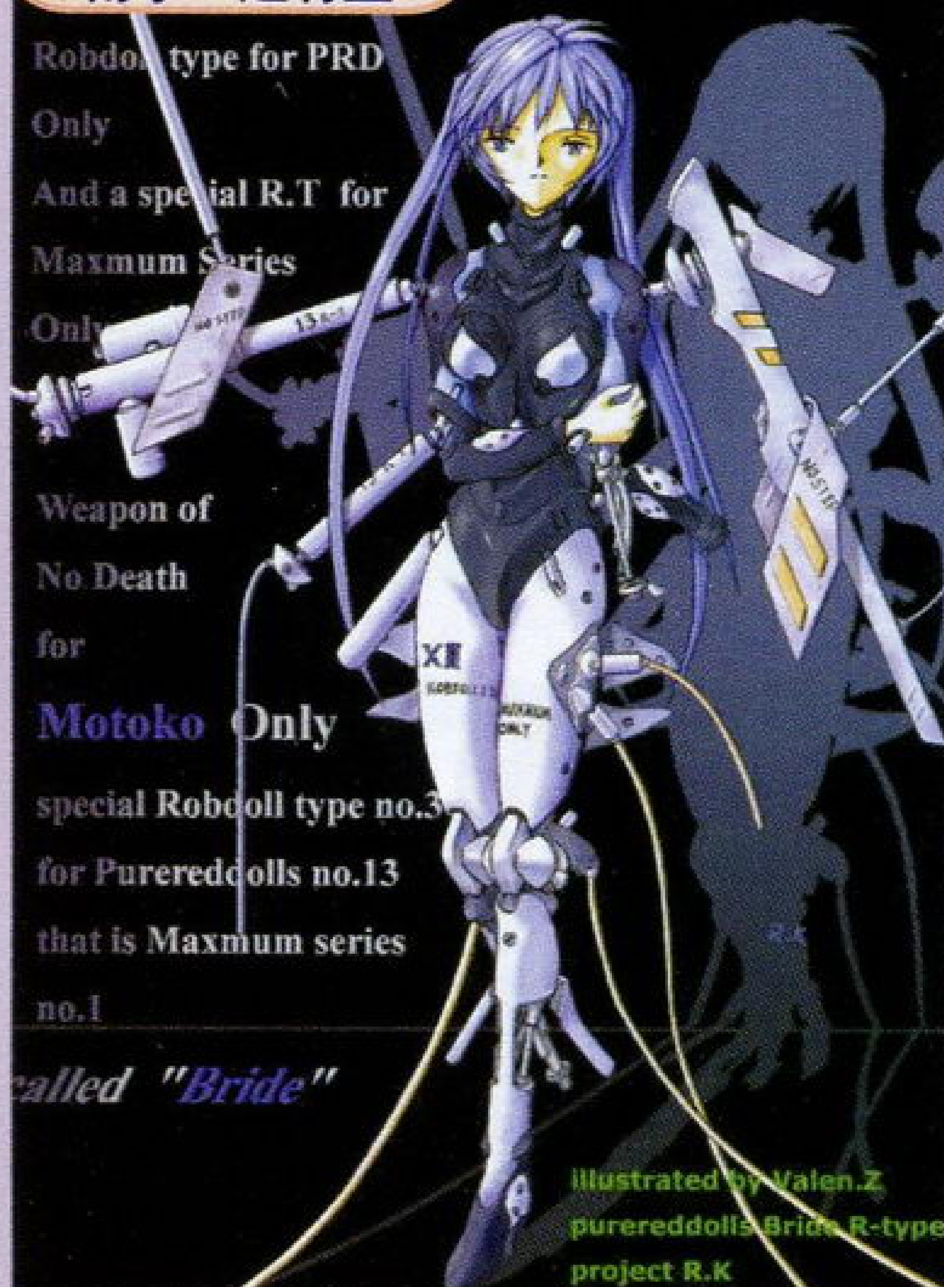
▲构图和上色都不错，不过马修的头部好像有点问题吧……作者很有潜力，继续努力吧！

上海·SarKa



▲哎，这个……作者在人物的脸部表情和发型等方面还要多加努力呀！不过这种上色的方法使画面的效果几乎可以和动画版相比了！

南宁·赵有业





太原·风翔万里

◀这个这个，是年画版的赵子龙……作者能够想出这样的创意来也真是不容易了……（大汗）



苏州·月下女

▶阿斯拉殿！又是一幅以黑白色调为主的作品，但是感觉很不错！开学了也要继续支持我们画廊哦！

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！





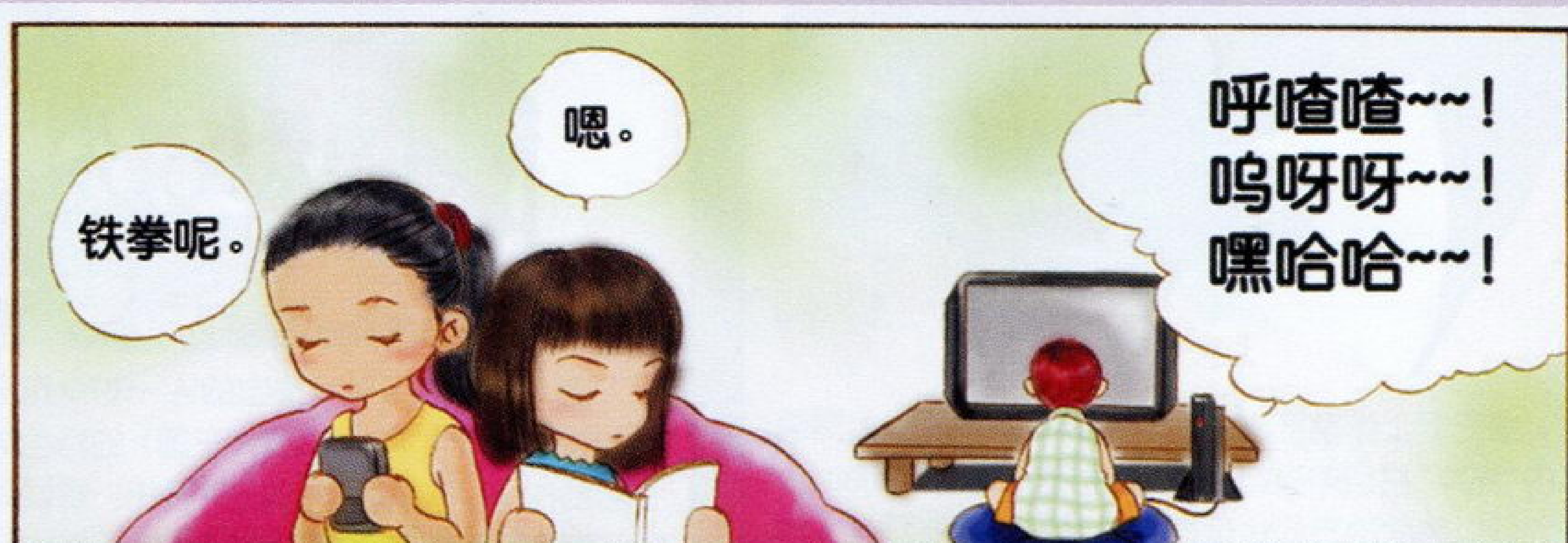
南京·KAZUYA

◀ KAZUYA同学的两幅投稿，看起来是不用阿修罗多加评价了！不管是豪鬼还是霸王丸，格斗家的气质都被充分地表现了出来！KAZUYA同学果然是高手呀！不过今后能否尝试一些彩色的画法呢？这样我们的画廊才会更加绚丽哪！

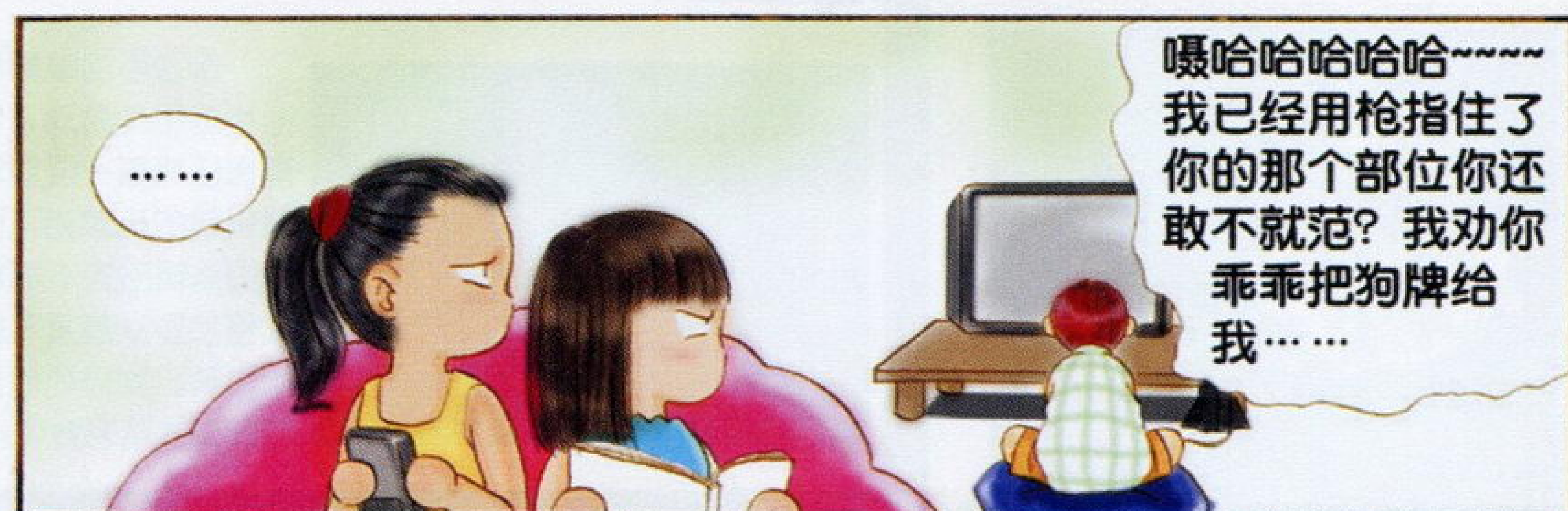


▶很有气势的一幅图，不过可惜是黑白的……画中的人到底是哪位呢？看衣服怎么有点像《樱大战》里面的姐姐呀……

广州·黑色涟漪









游戏进行中——喋喋不休的家伙

▶玩游戏的时候喜欢唠叨的人的确不少，不过阿修罗喜欢一个人悄悄地玩，只有在喜怒哀乐的高潮点时才发出声音……不过好像突然出声对周围人的刺激更大呢……（汗）

本溪·穆兰



南宁·云雀

◀多么简练的线条，完全烘托出了尤娜的清纯气质！所以阿修罗说只要有好的创意，什么样的画稿都会被采用的嘛！

精彩内容导视

VCD 使用说明

本期Gamehalo去掉了以往的菜单，改以更加直观的数字选单的方式出现，这样大家就能够在重复观赏Gamehalo的时候立刻找到自己希望看到的影像了。在播放影像的时候按下相应的数字键就可以直接跳到自己想要看到的片段。

01 幻影主机介绍



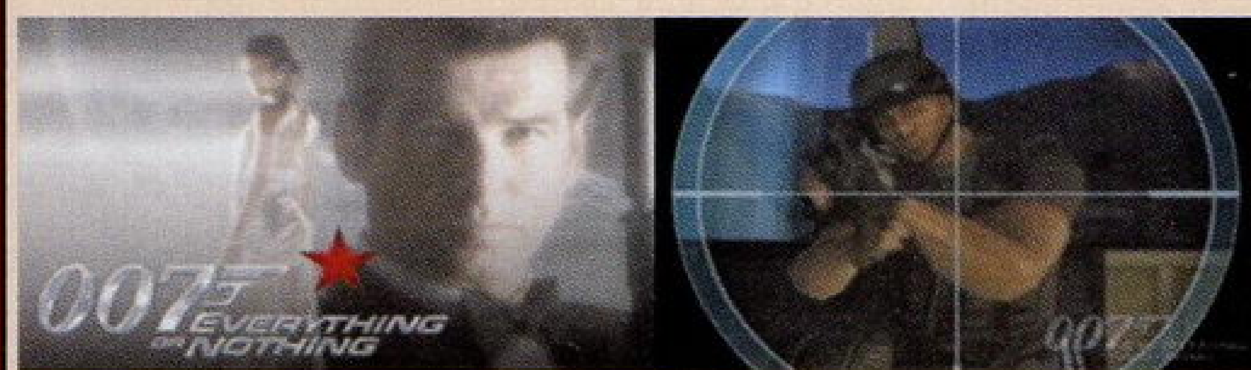
由无限工作室推出的幻影主机，本刊已于上期杂志的“焦点”栏目中进行了介绍。而在本期的Gamehalo中则会以影像的方式让玩家们对这台造型前卫的主机有一个更加直观的了解。幻影主机最大的特色就在于它独特的以宽带网络为主的游戏方式，这台主机只能够通过网络下载的方式将游戏存入主机自带的硬盘当中。通过本次公开的影像再配合字幕，大家可以相当清晰地了解到有关幻影主机的每一个细节！

02 《龙背上的骑兵》



由SQUARE ENIX推出的A · RPG作品，是一款将《铁甲飞龙》与《真 · 三国》的特色结合在一起的作品。在本期杂志推出的时候，游戏即将推出，而这段MOVIE也会让对本作感兴趣的玩家下定购买的决心吧！

03 《007 所有或一无所有》



“《007》系列”的最新原创作品，在最新一集《007》电影仍在筹拍阶段的时候，本作显然是邦德FANS们的解渴良方。除了动听的主题曲、火爆的场面以及漂亮的邦女郎之外，那句世界上最著名的台词：“Bond, James Bond”也收录在本段影像中。

08 《怪物农场4》 OPENING

05 《最终幻想 水晶编年史》



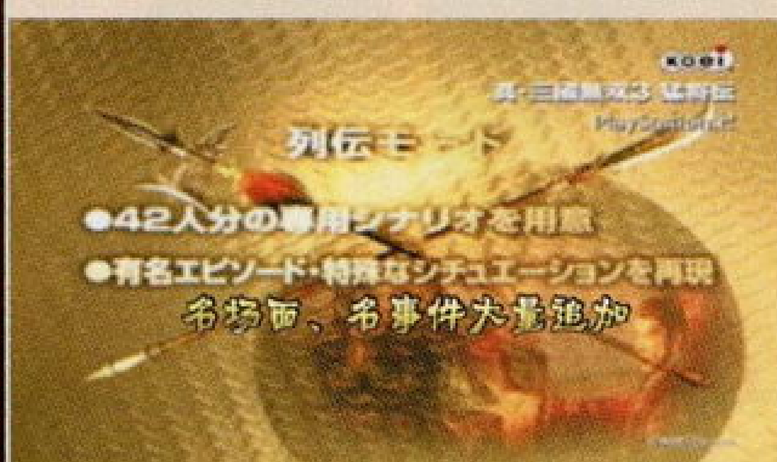
SQUARE ENIX在NGC上的第一款作品就是《最终幻想》，这款游戏在画面、音乐、剧情以及游戏性上的表现究竟如何？就让邪魔天使带你进入《最终幻想 水晶编年史》的神奇世界，感受一下多人同乐的《最终幻想》的无尽魅力！

06 《灵魂能力II》



作为目前编辑部最多人上手的格斗游戏，我们认为有责任将每一位对这款游戏感兴趣的玩家带入门。现在就由编辑部的《灵魂能力II》大将沙罗从最基本的系统开始讲解。此外还收录了沙罗与纱迦的精彩对局！

07 《真 · 三国无双3 猛将传》



将于9月25日推出的《真 · 三国无双3 猛将传》毫无疑问将是下半年PS2上最受瞩目的动作游戏，本段影像展示了游戏中所有激动人心的新要素，FANS绝对不可错过！

04 《忍》超越极限的挑战 苍蛟龙篇



北京的虎纹猫和N.G.两位玩家的确让我们吃了一惊！在相当苛刻的条件下使用苍蛟龙来完成看起来几乎是“不可完成的任务”，“超越极限的挑战”这个标题就是对虎纹猫和N.G.这两位玩家的最高褒奖！让我们共同欣赏两位达人的精彩表演！



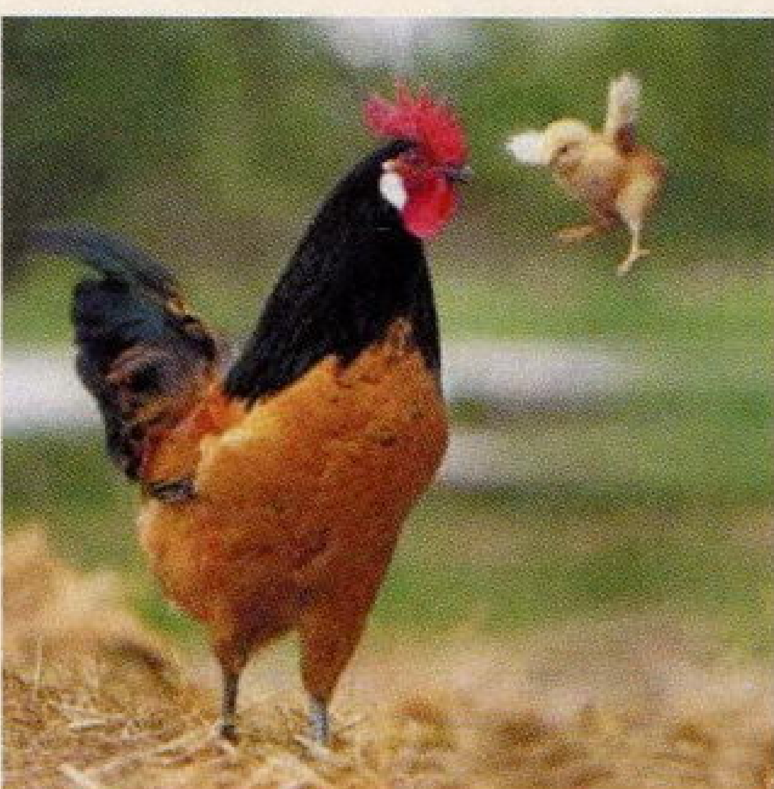
读编往来

WELCOME

☆GBA的《新约圣剑传说》成为了这段时间编辑部的最热门游戏，共有阿修罗、星夜、D·S、邪魔天使、猫太、沙罗、LIKY七人加入战团。NGC版《仙乐传说》编辑部内共有三人入手，也算是这段时间内最受众小编欢迎的游戏之一了。

☆《WE7》出现后，编辑部最热门的对战游戏悄然易主。目前电视机前的常住人口是GOUKI、沙罗和卡伦三人。GOUKI从两人身上找到十足的快感，每天下了班以最快的速度吃完饭，然后一个人在站在门口魂不守舍地等着两人吃饭而归。

☆最近有不少读者问卡伦是谁，卡伦其实就是UCG的又一名新小编。此人水平如何，大家从卡伦最近写的文章中便可看出。至于自我介绍肯定还是免不了的，不过要等卡伦的小编形象到位后才行。



☆在广大女性玩家的强烈要求之下，为广大游戏GIRLS服务的专题栏目“乙女の一叶”下期开张。目前“一叶”暂定为一页，先采用隔期刊登的形式。请广大男性玩家发扬一下绅士风度，为“乙女の一叶”加油吧！

☆每期杂志的“小编寄语”总是最后完成的内容。上期用一套“北斗神拳版口袋妖怪”漫画作为小编寄语的奖品引诱大家，众小编提前两天就完成了小编寄语。这期没了奖品，大家交稿的时间大大减慢。看来下期还等找点奖品……

☆这张鸡图是ACE飞行员提供的，不知大家还记得他否。

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

英文填字游戏

15天前，纱迦把刚出炉的“读编往来”交给泰坦，要他校稿。泰坦对读者提供的填字游戏产生了浓厚的兴趣，时而冥思苦想，时而上网考证，最后终于将其搞定，历时27分30秒。泰坦觉得以往的填字游戏难度太低，于是这次抢着要做一次。这次的填字游戏结构比较简单，不过难度确实要比以往的填字游戏大，大家一试便知。顺序依然是从左到右，从上到下，答案下期公布。

1（竖）.某游戏公司名。该公司计划为2的开发公司推出其招牌大作的第4代。

2（横）.某部游戏的主角。这部游戏的开发公司推出的主机上曾经有“《最终幻想》系列”。

3（竖）.目前日本最火的忍者漫画。

4（竖）.该公司推出过一些3D FTG，但它的RPG更能打动玩家。

5（横）.本来应该跟SEGA成为一家的某公司。

6（横）.地属性魔法的英文单词。

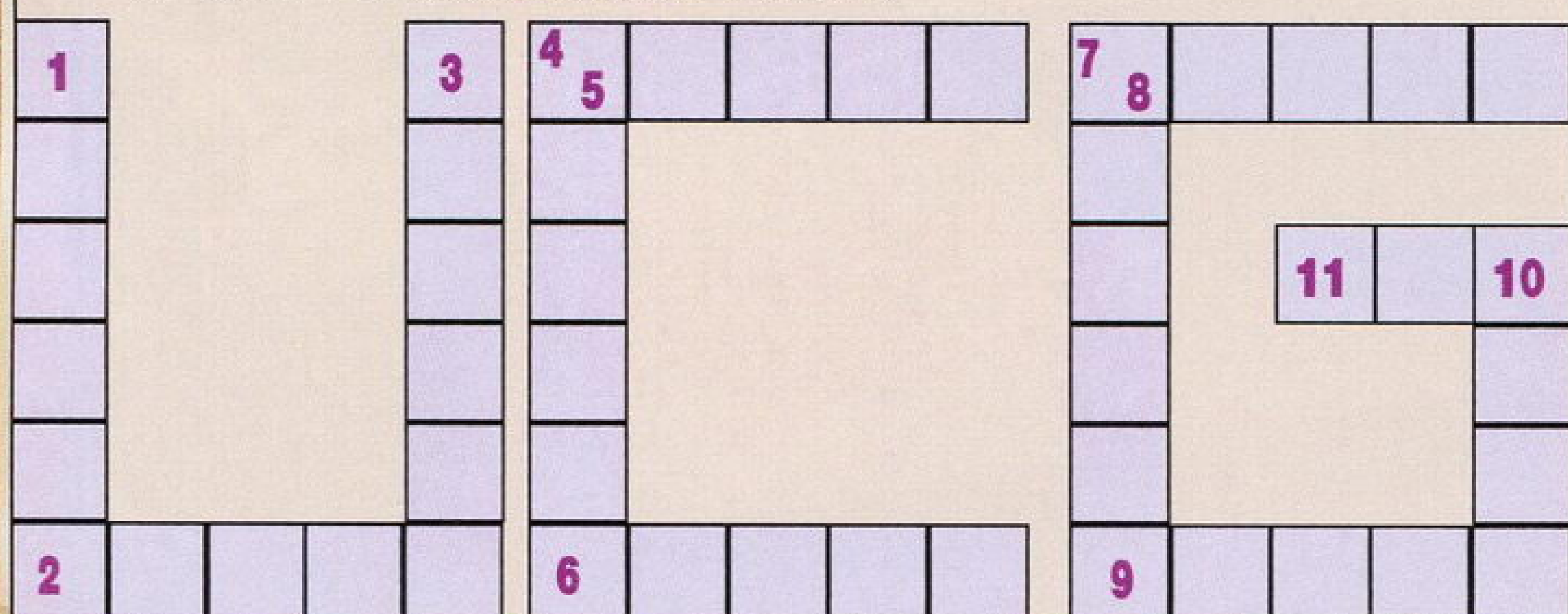
7（横）.某格斗游戏的女性角色。

8（竖）.某公司塑造的大反派角色。

9（横）.8的缔造公司所提倡的音乐游戏动词。

10（竖）.形容核心玩家的英文单词。

11（横）.不受玩家控制的角色的简称。



女孩自己的樱大战

作者：青行灯

在家长眼里，自己永远都是爱莉丝，明明是小孩子，却硬要充大人。

在那偏僻之地的小学同学的眼里，自己大概是堇：好人，和善，但有意无意在摆自己贵小姐的架子。（其实不过是暴发户……）

在贵族初中里，自己是樱。初来乍到笨手笨脚没见过世面，小心翼翼到极致，却还是被说成太天真。

在混乱的高中，自己不知何时变成了玛莉亚，似乎不解风情般地拒人于千里之外，或许，只是为了某些不愉快的回忆。

在熟识的女生里，又成了红兰，搞笑，插科打诨，总是信心十足地做什么事情，也总是一团糟？不过那些个完成的事情总是做得很漂亮的。

在某些男生面前，怎么，竟然是神奈呢？“……你们刚才在说什么？我很胖？”“不……你不胖……只是比较壮而已。”他们小心翼翼地回答。

在男友身旁，我笨拙得像艾莉嘉？在楼梯口刚说完话转身便不见（因为滚下去了）。他说，“怎么就偏偏遇到你这个不让人省心的笨人……”

在街坊老太太的宣传下，把我说成了寇库莉可般的孩子。什么从小父母不在身边啦，听话啦，怎么怎么懂事啦，什么什么八卦啦，自己心里舒不舒服，其实还是自己才知道的。

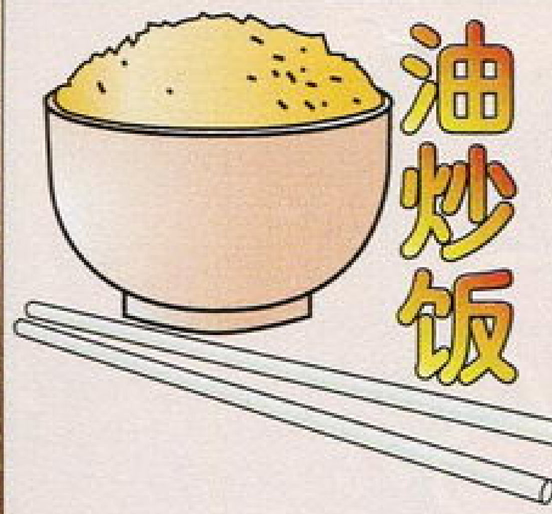
任何人的第一眼印象，都是北大路花火，然后下一眼就要参照以上的片断了。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第65～66期，定价8.8元；总第72期、总第76～88期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。



王刚：我是你们的忠实读者，我突然想到你们的赠品，如果用某某游戏的结局画面（经典游戏很多的说）作为海报之类的赠品，我想我们广大的读者一定会很喜欢。看到这些会让广大玩家勾起美好回忆的画面，从而产生再通一次关的冲动和激情。我知道给赠品出主意的玩家很多，也许人家几万年前就已经想到了，但我想我能为UCG出一份力的话，我会很高兴的！对了，我不懂日文，玩游戏的时候一般都要输入主角名字，我想知道我的名字的日文写法和叫法，我叫王刚，希望纱迦能告诉我，在此我万分感谢。对了，希望GOUKI能在下期提供《WE7》任意球的相关心得，谢谢。作为《WE》的忠实玩家，必须通过UCG才能更快更好地了解和熟悉《WE7》的相关技术。

你的意见很好，可惜晚了一点。不然在FC诞生20周年那期赠送这样的海报，绝对大受欢迎。王刚在日语中是オウコウ，发音是“O——KO——”，和汉语听起来差很多。

厦门刘增源：开这种热门游戏的短期专页是很好的主意，但是这期的这个《一骑当千》我个人并不喜欢，但是“353 FANS”也不少，这个部分对游戏的FANS来说应该是挺有吸引力的，所以这种栏目只能做成短期的。久了的话除了FANS高兴，别的看客可就要和你们小编急了。不过什么时候来个《前线任务》专页的话，我是举双手双脚赞成的。

这个世界上没有什么游戏是所有人都会玩的，因此做一个游戏的专页，肯定会有人反感。为此，我们的对策一是保证篇幅，每期专页的页数都不会太多；二是限制时间，仅限于游戏发售前后，之后就换做其他游戏的专页。到时候说不定就有《前线任务》的专页哦！

赵宇博：Dear 猫太，自从你来到编辑部之后我就非常高兴！因为编辑部终于也有了我的近亲了——我的小名叫咪咪（我可是位男生）。我的小名传播得很快，从小学到高中班里同学都知道我的小名，他们也不时用“咪咪、猫猫、猫咪”等词汇称呼我。我打“猫太”时先出来的是“茅台”，这大概就是众人如此称呼的理由吧。还有我打“小编”的时候最先出来的居然是“小便”！



我是吕布。我喜欢玫瑰红。最尴尬的事情是微软拼音总是把我的名字打成驴奉献。

这就是拼音输入法的尴尬啊！编辑部里有一半以上的人都在使用各种拼音输入法，这种情况时有发生。虽然纱迦不用拼音输入法，用的乃是两笔输入法，不过美编MM们都用拼音输入法。有时需要打一个“小编”时，就……

忠实读者陆禹鹏：高三学习真是苦啊。7月25日，我们开始补课。由于我们学校上一届没考好，就把赌注全下到我们这一届上，给我们请的老师都是一些等级99、全异常状态无效的BOSS。举个例子吧，我们这个城市电力供应不足，导致学校经常停电。一次上我们班主任的课时，在停电状态下他竟然要求我们把门窗都给关上，理由是外面噪音太大。当时外界气温41度，我们教室是45度。（我估计的，因为下课后开窗简直就像开空调一样。）更令人惊讶的是，我们班竟然没有一个人中暑。据说法国那边也是持续高温，气温37度左右，热死了14人。看来我们中国人的体质要比他们强得多，至少火焰抗性是他们的两倍以上。

看到你的来信，我不禁想到了在《光明之魂II》里站在火堆上拼命挨烧，以提高火焰抗性的秘技。编辑部中要数紫枫最怕热，因为天热的时候他不怎么出汗，所以特别容易中暑。气温在40度以上还不放假，你们学校也真够狠的。不过也难怪，当年我们学校高考失利后，下一届毕业生的教室里全装满了摄像机，严防学生上课走神，真是可怕啊！

广东江门 Monsieur K and ウツン：纱迦，你和大家吃饭的时候可不要说这么多笑话了，小心把众小编呛住了。

阿SIR，我吃饭时不说笑话已经很久了。因为，现在大家换了吃饭的地点，再也没有固定进餐的地方了。大家经常出没的用餐点有4处，很少能碰到所有人都凑在一起的机会，所以……哎，记得最早泄露说我喜欢在进餐时说笑话的人是邪魔天使，是在三周年纪念特辑上。转眼间就是五周年了，真是光阴似箭，岁月如梭啊！

天津栗泽：天大的喜事，妻子生了一个小宝宝，是个女孩，还是顺产，想让小编们一起分享我的快乐。每天买菜、做饭、喂奶、洗衣……数不清的家务事（但让人心情愉快），这一天下来的运动量不亚于一名职业拳手。而老人又不让在屋内开空调和电扇，天天流大汗，用三个字来概括就是“阿里·汗”。本人没有中奖，当名单下来时我特意从家中翻出放大镜，逐行扫描，残念，暴怒。妻笑着说风凉话，我说，人老了眼神不行了，用放大镜也看不清了。明天去医院用化验室的电子显微镜再找一遍，妻暴怒。

恭喜恭喜。我们读者大军中，有不少人都已经成家立业，不过像你这样刚为人父的读者确实是第一次遇到。可别因为玩游戏而忘了你的小BABY啊！

UCG饭 Y.Q.：最近发现班长多了一句口头禅，就是“让我们优雅地、华丽地XX吧！”八·一会餐前杀猪，班长拿着杀猪刀，等全班人来齐后说了一句：“让我们优雅地、华丽地杀猪吧！”偶晕。但让偶万万没有想到的是有一位爱开玩笑的同志竟然说：“同志们，今天就让我们……”哎，有种后悔的感觉，当初真不应该把《游戏机实用技术》借给班长。

“让我们优雅地、华丽地XX吧！”这可是《真·三国无双3》中张公子在街亭之战中的名言啊！记得当时看到这句台词时，邪魔天使不禁两眼冒光。尤其可贵的是，在二代中不知所措的传令兵，到了三代中已经能够熟练地用优雅、华丽的动作传令了。不知你们听到这一句台词后，会不会集体摆出优美的造型呢？

LIKY的画册

我记得上期“泰坦的工作室”里，泰坦君的拍摄用相机是索尼的DSC-F717，这可是一台让LIKY羡慕得流口水的机器啊。然而在下期的“泰坦的工作室”里，你们绝对再见不到“F717”这个字眼了，因为泰坦这个脑壳进水的家伙已经将F717换成了索尼的P10，拿着店家退给他的两千三百二十块钱帮助某个朋友度过了这个月的经济危机，LIKY实在是佩服不已……

下面还是来关注一下LIKY这期的画册吧。相片中的地方是我们编辑部的一角，这个电脑桌并没有摆放电脑，一直空着，所以打一搬到这个办公室，我就发现了这块宝地的价值——真是个睡觉的好地方。(^-^)于是买了枕头，每天中午躺在这里休息半小时，真是惬意无比。可是好景不长，这块宝地的用处很快被其他人发现，于是不讲理的来了，抢到位置就是爷啊。在这个简易床铺上下榻过的编辑包括SOUL、泰坦、胜负师、沙罗、D·S，其中尤以泰坦、胜负师、沙罗3人最积极，中午一吃完饭回来他们就抢占了有利地形，我稍微回来晚一点就看上面已经躺着两个硕大的身躯一动不动了……

相片记录人：LIKY
记录时间：2003年9月4日
拍摄用相机：SONY DSC-P7



本期最好的是《读编往来》里的《吾友阿光》，文笔尤胜去年广东高考的古白话作文，是本期惟一博寡人一笑的文章。作者G.3.就是纱迦本人吧！表扬表扬！

PS 1：纱迦一定是把“一骑（ji，四声，音计）当千”念成了“一骑（qi，二声，音奇）当千”，人家美编MM才会理解错的。骑（qi，二声，音奇）是动词，骑（ji，四声，音计）是名词，这个乌龙完全是纱迦念错多音字造成的，所以要负全部责任！（义正辞严状）这样看来，还是人家美编MM较有文化啊！嘻嘻嘻！

PS 2（……）：坚决要求“模拟天堂”再临人间！出于各种各样的原因，很多玩家手头都没有游戏机，只能用模拟器，但他们同样是坚定的游戏机玩家！模拟器是游戏机重要的衍生物，这方面的内容决不能像对待阑尾一样说切就切！

PS 3（？？？）：人家刘备和孙尚香本来就是明媒正娶的，不是黑夫妻。（P15）

PS 4：“火热秘技”里的“午夜之礼”全集实在值得放大成一整页欣赏！那么一点点大，啥都看不清，算嘛事儿啊！

PS 5：《水浒演武》里的李逵的日文发音怎么听都像是“LIKY”……

PS 6：ARE YOU SURE ？《新纪幻想》里瞎了一只眼的家伙是个佣兵队长？他扒手里那玩意儿怎么看都是把菜刀……他真的不是食堂的工友？

广东汕头 洪洋

上期在“小编寄语”里说美编MM把“一骑当千”当成“一起当千”的故事，心里还颇为得意，没想到被你当场抓住了“破定”。虽然纱迦也受过高等教育，不过由于平时乱叫习惯了，所以就顺口说成了“一骑（qi，二声，音奇）当千”。说起来，三国时代的人名确实比较难认，像什么荀“彧”、李“傕”，美编MM们一看到关于三国的内容头都大了。

上期“火热秘技”里的“午夜之礼”图确实小了点，不过原图本来就不大，因此只好将就了。说到这里，可能有些读者还不知道“午夜之礼”是什么意思。它是CAPCOM知名格斗游戏“《恶魔战士》系列”的主人公DEMITORI的成名必杀技。中了这招之后，DEMITORI会友好地鞠上一躬，而中招者就会性别错乱。由于DEMITORI只在“《恶魔战士》系列”中出现，因此只有“《恶魔战士》系列”里的角色才有机会中招。不过此番加入《SNK VS. CAPCOM CHAOS》后，我们就终于能够看到隆、肯、八神这些知名角色的异性造型了！

上期“火热秘技”里的图是全部角色中招之后的画面集锦，不过不包括隐藏角色。这次睿玩友投来了隐藏角色中招后的画面，在此表示感谢！（没想到高尼茨女性版竟然如此可爱，大心！）

留言簿

我为小编做了一首打油诗：
读书只读UCG，编写攻略真不易。
往家一坐编秘技，来把玩家弄欢喜。

——北京 杨龙

非常非常可爱的UCG，我是贵刊的一位读者，想给贵刊提个建议。UCG的书脊上有很多空白的地方，何不在书脊上放点具有纪念意义的图片？像今年是FC诞生20周年，可以将有关FC的图片组合后印在书脊上，或者是印一些非常有纪念价值的图片上去。大致效果参见附件。怎么样，是不是感觉丰富了许多？而且这样很容易让玩家产生连续购买的欲望，老远就能认出我们可爱的UCG。

——我系99

数月前，我曾向贵刊邮购《掌机王》第三辑，半个月后，一天下午，老师找我谈话。一进办公室我就发现老师的桌子上有一个邮包，上面赫然写着“游戏机实用技术”几个字，不过邮包已被撕开。我后来被老师骂得好惨，连晚自习都没上。放学后我打开邮包，发现邮包里只有一本《掌机王》，GBA屏幕清洁布却不翼而飞了。第二天早读课时我发现老师正在用GBA屏幕清洁布擦他的眼镜，我当场昏倒，被同桌按人中N次才醒过来。我希望各位读者引以为诫，否则后果不堪设想。

——江苏宿迁 王博



















下期预告

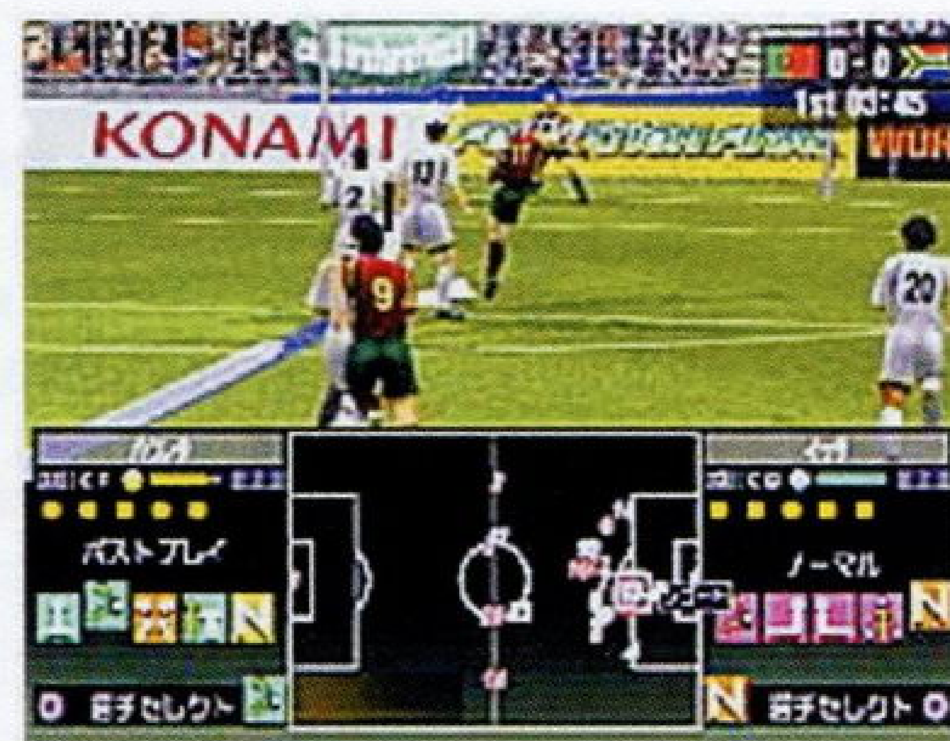
最受关注的高达动作游戏
机动战士高达 相会在宇宙



SQUARE ENIX ACT大作
龙背上的骑兵



KONAMI挑战《球会》之作
足球教练FORMATION FINAL



特别企划
发烧玩家的影音世界
国庆长假必看必读
东京电玩展举办前最终报道
前线任务4等大量新作公开

Gamehall



多边形



◇随着TGS2003的一步步接近，众多新作也已经蓄势待发。《Kunoichi 忍》的情报大量公开是让多边形最为兴奋的事情。绯花的造型体现了一点日式的恶趣味，不过我还是基本认可的。本来对之前公布的《武刃街》还有些兴趣，不过“女忍”一出，那就无视其存在了，这类大杂烩动作游戏就交给“胜负师之流”吧！哈哈哈哈……（胜氏：九字真言，杀阵一刀斩！）

◇因为被两位《SHINOBI》高手激了一下，最近在复习苍蛟龙篇，果然提高了那么一点点。另外发现挑战最速通关也很有意思，有兴趣的朋友不妨试试。投稿照收！

◇学业越来越繁重了，杂志上的工作内容也有所减少，感觉有些对不起组织、对不起读者啊！

猫太



◎《新约圣剑传说》好玩呀！2周目女主人公进行中……目标职业是七　ジ，嘻嘻！

◎最近有去健身的念头，整天坐着不好呢！玩家们也要注意运动哦！

◎这期生肖属猫的读者运程是——小凶！（@_@）天气变化反常，谁也阻挡不了这种自然的灾害，大家要注意保护好自己哦！



◎看看编辑部里的小编们几乎都换上了新的手机，再看看自己那台破破烂烂的“咸鱼”，心里不好受的说。

◎快要到中秋节了，可以回家的玩家肯定可以享受天伦之乐了呢……羡慕呀！我和罗罗只能在那天吃月饼度过了，怀念家中的芋头呢！

星夜



☆终于购入了NGC+GBP套装，而随之而来的是买不起游戏+借钱吃饭。

☆《新约圣剑传说》虽然AI太低，难度也不高，不过各项要素却相当多，值得仔仔细细玩几遍，热切推荐！

☆《仙乐传说》在编辑部受到一致好评，不过暂时还没入手，看来只好借同事的先玩一下了。



☆转眼又快是中秋节了，虽然无法回家团聚，还是祝愿家人一切安好！

☆《星之海洋3》4周目挑战FD难度中，目前已经通过，正向隐藏迷宫前进！这里放张途中的附带成果图。

沙罗



《高达SEED》已经到了46集，本周播放第47集，据说一共50集。看来即将完结了……

不知怎的，对《WILD ARMS》的1代重制版越来越期待了。或许是因为曾经跑了数家游戏店，都没能够买到该游戏而留下了些许遗憾吧。

《相会在宇宙》的限定版被炒到了2000人民币，自己却连什么样子都还不知道，无话可说。

怀念渡边老师，怀念请他吃他最不习惯的火锅的日子，怀念聚会，怀念一起上视听课的日子……

本月动画进展：《六神合体》第16集，《犬夜叉》第122集，《柯南》第333集，《火影忍者》第47集，《一骑当千》第5集，《樱大战3》OVA第3集。《柯南》又换片头主题歌了，这已经是第几次换了呢，我已经回忆不起来了……据说《青出于蓝》和《全金属狂潮》的第二部就要出了，期待。



泰坦







◆《夜未眠》

彻夜游荡，在这城市流浪，无聊得只想把无聊解放；思念不断，借着寂寞传染，刹那间侵蚀了我的心房……

夜色缤纷，只是梦醒时分，忘了吧曾经我爱过的人；所谓真心，怎么能够相信，不过是自己在欺骗自己……

我回忆着回忆，却不能再甜蜜，让往事如流星，坠入沉重的黑夜；我等待着黎明，却不能再清醒，让漫漫的长夜把我静静地撕碎……

如果爱了，这样散了，也许注定……

如果散了，这样算了，不再回忆……

回荡在深夜里呼喊的声音……

我的心说给谁听……

◆看到了吧？失恋的时候千万别听那智化的歌，太可怕了……太可怕了……还好我近二年来没有这么倒霉过。

◆《盟军敢死队3》的体验版完美通关（不伤血，露天货车车厢被敌方发现一次），对9月末发售的完整版本无限期待。第一时间限定版入手绝对没说的——不过个人对3代的快捷键微调不是很习惯。

SOUL



■因为去年买的《千与千寻》极受外甥女及侄女喜欢，所以最近再为她们买动画片，这次买的是《阿童木》及迪士尼的《玩具总动员》、《幻想2000》。迪士尼的正版虽然是VCD，但也要30元以上一张啊……

■去音像店给外甥女及侄女买动画片，收到一张50元的现金券，于是在音像店再逛，希望把现金券用出去，结果……哈哈哈，竟然找到了麦克尔·杰克逊个人的第一张专辑——《OFF THE WALL》（1979年）！这是2001年的新版。另，祝MJ生日快乐！（他8月29日生日）

■因为有很好的好心人准备好了厨房的一切用具，SOUL也开始喜欢自己在厨房做一些吃的，比如煮一下超市买来的水饺，煮一些面吃。话说上次SOUL、LIKY及D·S“三佳客”再次集结，为的就是一起亲手做顿



面吃，但不听劝告的LIKY把整包阳春面（1斤）都丢进锅里了……结果变成“面粥”了，你还别说，这“面粥”别有一番风味；D·S则小露了一手“青椒炒肉片”，还不错；那我呢？我负责吃啊，当然，还有洗碗。不要小看我，我最拿手的炒蛋还没SHOW一下呢。

■终于看完了第二季《甜心俏佳人》，应当说，这一季还是相当精彩的，其实称之为喜剧不太合适，虽然剧集中很有几个笑话，但总体喜剧成分并不是主要的。

阿修罗





《Castlevania》这个名字起得真是好，既符合日文的原意，又和伯爵的身世挂上钩，而且也突出了游戏的主题，可谓一举多得呀！现在连日版都要采用这个名字，可见其重要性了！强烈期待11月27日的祖先大人降临！顺便提醒一句，“castlevania”是一个单词，不要写成了“Castle Vania”。

《仙乐传说》是一个好游戏，比阿修罗想象中的要好太多了！为了爽这一把，阿修罗就连那不太入流的剧情画面都可以忍受，第一时间搞了一套。交钱的时候阿修罗感觉自己变成了一块pork，正在被人美味地咀嚼……

听说《相会在宇宙》炒到了令人发指的高价，阿修罗还是老老实实地买了普通版+G05的MG模型，还好无意中发现了限定版的Mini Figure Collection……

胜负师



★最近犯有周期性情绪低落，看来得找个感兴趣的作品刺激一下自己的游戏神经了。

★自从某个周末与多位同好者交手之后，发现自己根本就不会玩《VF4 EVO》。打算9月开始回炉重修，希望把自己的一些坏习惯全部改掉。

★本期购入大件的小编还真不少，不知年末消费高峰大家又会有什么样的惊人之举呢？期待啊！

★看了整套的《男女字典》，很喜欢本片的主题音乐，只是剧情方面感觉没有想象中那么出色。不过还是推荐成年读者闲时看一下，其中的为人处事之道的确有一定的道理。



▲因为做了两个RAC的前线，所以本期桌面为"赛车女郎"。

★"Be happy or i'll get worried about you. I hope you'll be without anything disappointed‥"知道了，我会的。

邪魔天使



◆"爱使人坚强，却不能持之永恒。恨则不同，心中如果有恨，将纠缠一生一世。所以我要化爱为恨，死缠他一辈子。"看完山蓝紫姬子的《长恨歌》长吁了一口气，虽然主人公最后变成了妖怪，但他拥有了不死的身体，永远留在了那个与自己有久远之绊的人的身边。这，也许是最好的结局吧。



◆最近越来越觉得"如果游戏（动漫）中的男性角色过多，那它势必会变成女性向游戏（漫画）。"这句话是不变的真理！

◆停了几个月的同人小说有望在本月再起动，哦呵呵呵呵呵呵呵呵……

◆近期流行语：残念无念，また来周。

D·S





◆原"西洋三健客"阵容已经完全崩溃！因为SOUL每天忙着学习做晚饭而很长时间才去锻炼一次，LIKY喜欢去踏青而把夜晚的时间都花费在休息和工作上，放弃了锻炼，只有我还保持着每周三次的锻炼纪录。最近猫太有意加入，相信不日之后便可组建起"新・西洋三健客"！

◆目前购买了几本最喜欢的美少女游戏的设定资料集，尽管本人的绘画技巧可以用"令人发指"来形容，不过鉴赏能力可是第一流的哦！

◆上个星期不幸发烧，8点半刚过就老老实实躺在了床上，与一般发烧的人感觉到冷所不同的是我感觉非常热，实在很恐怖！

◆《真・三国无双3》全武将LV10武器入手，断断续续耗时近半年的时间，不过即使这样也是编辑部第一速度了，超过了纱迦与邪魔天使，哈哈！

◆隆重庆祝《BASTARD！！》连载再开！

纱迦

☆随便玩了玩GBA版《牧场物语》，没想到深陷其中，现在每天晚上至少要玩5个小时的《牧场物语》。感觉这是一个非常花时间的游戏，我玩了30个小时才打到第3年，而游戏的极限是200年，晕。

☆因为NGC版《牧场物语》9月12日推出，而且NGC版可以和GBA版连动，所以我头一次有了买NGC的冲动。想想当年为了《武装飞鸟2》买DC的情景，看来我从某种意义上来说还算是一位CORE USER。

☆这期刚开始时不幸感冒，严重影响了我的普通话水平。因为患病，我的睡眠也受到了严重影响，导致黑眼圈严重，只好天天戴眼镜来遮掩。现在病好了，最希望做的一件事情就是去游泳。好歹我当年还是游泳冠军，夏天怎么能不游泳呢？



☆随着《蔚蓝依旧2》的入手，最近能玩的游戏突然变多了起来。如果买了NGC，可以玩的游戏就更多了。决定了！9月份上半月玩《牧场物语》，下半月玩《真・三国无双3 猛将传》！

LIKY



◆《掌机王》第六辑即将于9月中旬上市，掌机玩家密切关注，具体情况请大家看本期封底吧。

◆每天早上一坐在电脑前我都要面对一个非常麻烦的问题——刺眼的阳光。由于办公桌面朝窗户，而窗户正对东面，于是每天早上的太阳都会照得我眼发晕，看电脑屏幕都费力，虽然也有窗帘，但是白色的窗帘遮光性不够。其实跟我同样际遇的还有SOUL，沙迦等人，SOUL开始想了办法，拿了个大文件夹放在显示屏上遮光，效果还真不错，不过要经常忍受"啪"一声掉下来的刺激。后来我受此启发，终于找到一个比较有效的解决方法——戴帽子。我向GOUKI要了一顶《生化危机》的帽子，每天一坐下来就戴在头上，遮光效果相当不错，也不用担惊受怕的，惟一的毛病就是取下帽子时头型不成样子，有一次主任见到我问："哎，你理发了？怎么理个这么傻的发型？"–_–b

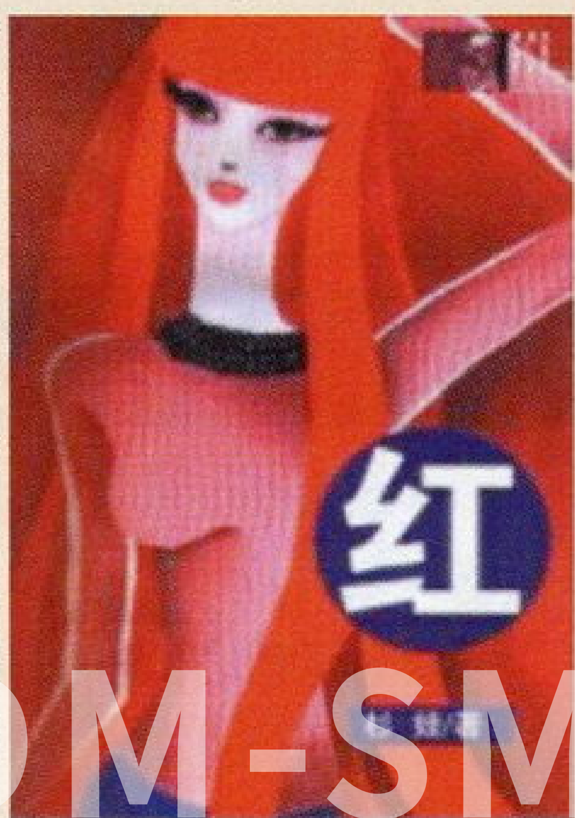


GOUKI

[小说醒目！]朋友的新作终于推出，《红》。自己有幸成为了第一个读者，在这里向所有喜欢现代小说的读者推荐！[小说醒目！]

[婚礼醒目！]9月17日是自己大学时好友大喜的日子。这也是GOUKI将要参加的第一个同学的婚礼。在这里祝福他和她新婚快乐，白头偕老！[婚礼醒目！]

[T3醒目！]和阿修罗一起欣赏了期待许久的《T3》，感觉还是比较震撼的。电影虽然没有《T2》那样精彩，不过剧情的安排却是GOUKI比较喜欢的那一种，期待《T4》的早日推出。[T3醒目！]



[旅游醒目！]计划很久的出游计划即将实施，到真正的海边享受几天完完全全的假日，非常期待呀！[旅游醒目！]

文：沙罗



荒野兵器 Alter Code：F	SCE/MEDIA VISION	RPG
PS2 WILD ARMS Alter Code：F	预定 2003 年冬季	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

素有SCE公司的"RPG双璧"之誉的《荒野兵器》系列"如今又有了新的作品！虽然只是系列的第一作的重制版，但游戏中所有的角色与画面都经过了全新的绘制。不仅如此，游戏的剧本也经过了一定程度的修改，称这款游戏为一款全新的作品，也毫不为过。

STORY

珐尔该亚——这是一个正逐渐失去绿地，缓缓荒漠化的世界。即使在残酷的自然环境和危险魔物的双重威胁之下，人们还是坚强地存活了下来。寄宿在万物之中的一种名为守护兽的圣物，以火、风、水、地4大守护兽为主，成为了人们的景仰对象。在那个资源枯竭的世界中，存在着一种被称为"渡鸟"的冒险者——或者说他们是仅为自己的信念而生存的漂流者也不为过。在他们当中，有的人渴望着战斗，有的人渴求着遗迹的奥秘，有的人则漫步于世界的各个城镇与村落之间……一边彷徨于荒野之中，一边经历着残酷的旅行——但正因为如此，或许他们这样的人，才是这个世界上最自由自在的人吧。

你曾经见过的故事，只是永无止尽的旅途的一部分。



罗迪·拉克奈特

PROFILE

Rody Roughnight

Age:15

Height：158cm

CV：铃村键一



依靠解决各地人民的事件委托，从而取得报酬的"渡鸟"。他能够自由地使用过世的祖父留下的"ARM"。

但是，"ARM"含有古代的侵略者"魔族"的力量，人们对这种东西，往往带有一种莫名的恐惧、厌恶与排斥感。于是，这种感觉的发泄矛头也自然地指向了性格温柔，极富正义感的罗迪……



一直在村中帮大家干些杂事的罗迪，孤独一人在洞中搜索少年托尼的下落，虽然他平安无事地找到了托尼，但村民们却……

塞西莉亚·雷恩·艾德海德

PROFILE

Cecilia Raynne Adelheid

Age：17

Height：162cm

CV：小林早苗

塞西莉亚不仅是学术之国艾德海德公国的公主，更是能够与守护世界的守护兽进行心灵通话的巫女。她继承了秘宝"泪之残片"，后来被卷入了一场巨大的战争之中。别人对她的关心好意，到底是对她自己，还是因为她的身分是公主？这让她常常烦恼不已。





◀时常为自己的身分烦恼不已的塞西莉亚，在与守护兽进行内心交流时显得格外平静。

战斗场面的飞跃进化！

在本作中，不仅是游戏画面、人物和世界地图，就连游戏的画面也有了质的飞跃。

战斗中的视点会根据状况的变化而进行切换，所有的攻击画面都充满了魄力。玩家在进行战斗时，颇有一种置身于游戏中的临场感。

当然了，3代的Cross Fire Sequence系统并不算完善，甚至还让人有种"鸡肋"的感觉。本作的系统得到了进一步的改良，不过具体细节暂时还不清楚。

由于游戏公布才不久，所以战斗系统方面的信息并不是十分全面。目前已经知道每个角色都拥有专属的特别攻击。比如说，主角罗迪的招数是有弹数限制的ARM攻击；女主角则是超强的纹章魔法。相信这样的系统设定，会带来更加紧张刺激的白热化战斗吧！





扎克·威恩·布瑞斯

PROFILE

Zakk Vam Brace

Age：27　Height：177cm

CV：咲野俊介

他是一位寻求“最强之力”，常年在遗迹内进行发掘工作的“渡鸟”。身边随时带着一把单刃的长刀，拥有像“居合”一样神速的拔刀技。虽然平常总是一副吊儿郎当、举止轻浮的样，但内心中却熊熊燃烧着复仇的烈火。寻求“最强之力”，也是跟复仇有着很大关联。但这其中的真相则无人知晓。



▲登场人物和对话的台词也得到了进化。

“Alter Code：F”＝原点进化！

关键词解说

■“F”是“fake”的F，表明原来PS版的第一作是一部假冒的劣质品。

■本作是系列的第一作，“F”是“first”的第一个字母，代表初始，原点。

■“Alter Code”有“改变代号”的意思。表明了制作人员们想要将本作做成“全新的《WA》第一作”的决心和信心。

■ARM：从古代遗迹中发掘的机械总称，含有古代的侵略者“魔族”的力量。与普通的机械不同，使用ARM时精神必须与之同步，所以只有少部分的人类才能使用。许多人惧怕魔族的力量，因此对ARM极为厌恶。

■魔族：很久以前，来自异世界的魔族，侵略了整个世界。他们拥有钢铁般的肉体，体内流着水银般的血液。传说战争的最后，是古代的人民与守护兽协力打败了魔族，取得了胜利。

Cross Fire Sequence 系统



从系列第三作才开始出现的Cross Fire Sequence系统，将会继续沿用在本作中！根据官方对这个系统的解释，在进入战斗后，敌我双方的初期位置是完全打乱的，在这种情况下展开激战的话，相信就会感受到类似于美国西部的牛仔时常发生群体枪战时，置身于枪林弹雨中那样的快感！

大量新的迷宫谜题追加



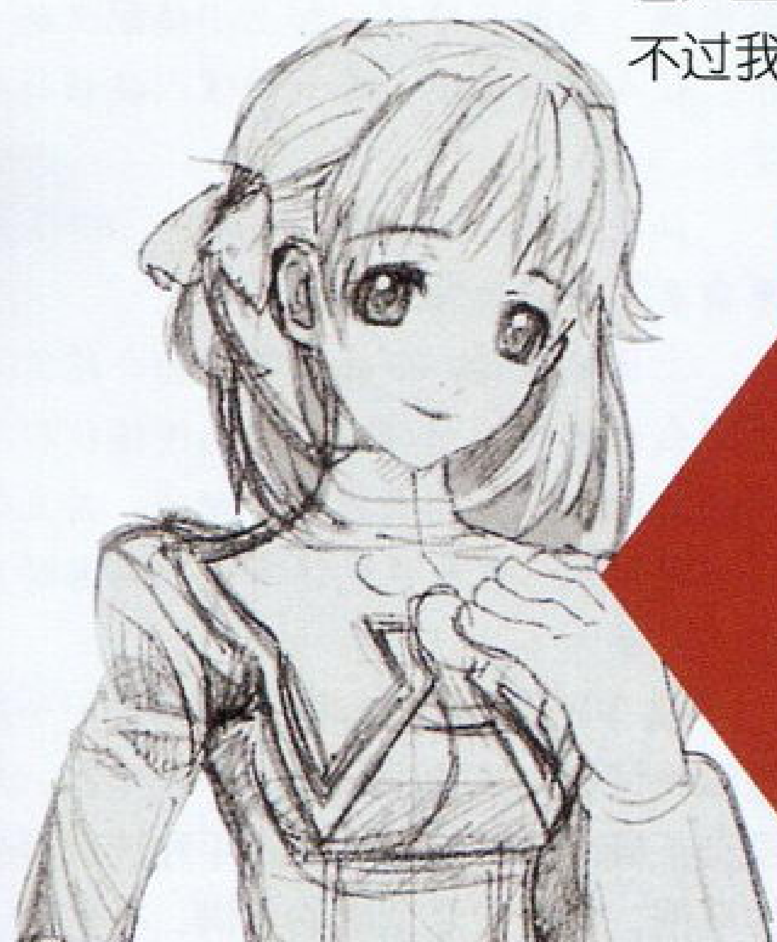
由于游戏的画面进行了3D化，所以制作人员们也对迷宫中的谜题进行了大幅度的强化。在本作中，物体的位置不仅有了高低差和里外的区别，而且丰富多样的动作解谜、解除迷宫中的防御装置等，也能够让玩家沉迷其中。与3代一样，每位角色都拥有自己独特的专用技能。比如说主角罗迪的技能是使用炸弹！说不定能够能够轻易地将一些障碍物炸掉呢。

WILD ARMS Another Code: F

荒野兵器 Another Code：F	SCE/MEDIA VISION	RPG
PS2　WILD ARMS Another Code:F	发售日未定	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

另一个“Code：F”！
“荒野兵器系列”的最新作开始制作！

就在官方公布了《荒野兵器 Alter Code：F》的同时，还同时宣布另一款作品《荒野兵器 Another Code：F》（暂名）正在制作中！当然了，制作小组仍然不变，属于原汁原味的系列新作！虽然现在官方只公布了两张人物原案设计图，不过我们不难看出——游戏离我们，已经很近了。



女主人公？

温柔亲切，但又看似柔弱的少女，从举止和衣着看来，似乎是出自名门贵族。她也会是“渡鸟”吗？有些让人无法想象……也许在战斗中，她会专靠回复、辅助或召唤守护兽来进行战斗吧。

男主人公？

年龄似乎不大，还有一些稚气但一脸坚定不移的表情，一眼看上去就给人一种“这绝对是主角！”的感觉。相信他也是能够自由使用ARM的“渡鸟”吧。在同样以珐尔该亚世界为冒险舞台的这一作中，他到底会展开什么样的冒险故事？这实在让人非常期待。



为杂志出谋划策 互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1. 您认为本期攻略哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
2. 您觉得本期杂志最差的是什么？
3. 您喜欢本期的封面吗？
4. 您喜欢本期的赠品吗？
5. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法？
6. 您认为我们增加一个介绍时尚产品的小栏目可行吗？对此栏目内容您有什么建议？

GBASP 已渐成掌机主流，所以从这一期开始咱们“互动信箱”的礼品就从GBA改为GBASP啦！感谢热心读者对我们工作的支持！另外，这几期我们也增加了每一期礼品的数量。今后还会有各种有趣的小礼品送给大家。请大家一直支持我们的改进，参与“互动信箱”的活动。

9A 互动信箱送礼名单

获得 GBA 的读者 550004 贵州省贵阳市省卫生厅黄岚转 黄巍

获得 FFX 金属封面笔记本的读者

天津市 高震炜	平湖市 沈啸峰	佛山市 汤嘉琪	上海市 王耀辉	梅州市 魏文晋	上海市 李品先	天津市 孙 澎	韶关市 袁 毅
德保县 唐 鸿	营口市 王 平	长春市 王雨琪	襄樊市 孙 强	平南镇 王 俊	霞浦县 叶 增	长春市 苗晓星	北京市 晁 峰
汕头市 王 钿	重庆市 张 钊	遵义县 王 鹏	北京市 孙 岩	梧州市 郭昭彦	上海市 陈寅吉	柳州市 石 蕾	雅安市 章 宁
汕头市 洪 洋	上海市 胡 伟	南京市 罗 威	乐山市 唐 尧	重庆市 赵 云	上海市 张宏佳	信宜市 黄少雄	上海市 王 峥
长治市 张 伟	哈尔滨 杜凤英	都江堰 陈 超	开平市 黄梓成	成都市 林 楠	上海市 林毕明	长沙市 秦 岭	运城市 马泽刚
上海市 凌天佑	武汉市 王 志	西安市 马 琳	合肥市 应寒雪	商丘市 马亚萌	北京市 李 轩	上海市 周 华	天津市 项达山
重庆市 朱 韬	都江堰 王 汉	保定市 沈计昌	上海市 杜瑞凌	广州市 陈健聪	北京市 吴登山	广州市 龙志斌	忻城县 卢 凯
漳州市 李 岳	桂林市 周雯雯	徐州市 周 瑜	保定市 王龙飞	黄山市 项 昱	青 县 刘 奇	天津市 金 鹏	广州市 陈宇鹏
邵阳市 刘 通	天津市 宗林成	北京市 张京燕	上海市 沈 斌	南海市 陈永键	天津市 杨 硕	保定市 屈 韦	大连市 李 鹏
自贡市 宋 运	肇庆市 曾通文	博罗县 钟永康	兴化市 陈 琛	阳江市 陈明建	北京市 李 墨	牡丹江 刘延飞	上海市 王世良

本期谢礼



1名 GBASP



100名 精美多工艺 FF 贴纸本

重要领奖通知

“5周年互动欢乐庆抽奖活动”中得一等奖的深圳郑雨丹，得二等奖的深圳徐天明、云南陈思、上海姚志灏、河南姜明，以上5位读者请速与杂志社联系。

读者来信选登

“5周年互动欢乐庆抽奖活动”奖品发出后收到不少中奖读者的反馈，中一等奖的冯杰读者发来的EMAIL里不但表达了欣喜之情还提出了关于电视分量端子的问题，在此选登他的来邮并回答他的问题。

游戏机实用技术杂志社：

各位同志，大家好。

我是贵刊的一名忠实读者，同时也是一名幸运读者。

这几年来，我对贵刊一直是很欣赏的。你们杂志办得很出色，这不用我多说了，而且对读者也一直很负责。

这次，我在贵刊的五周年互动活动中有幸获得了一等奖，让我感到无比荣幸。但让我感到敬佩的是，你们的办事情那种热情认真的精神，你们对读者无比周到的考虑。你们没有向我们中奖者要求任何费用，而且为了对读者负责，采用航空托运把奖品送到中奖者的家中，实在是想得太周到了。请让我代表中奖者向你们表示由衷的谢意。

我是上海交通大学的冯杰，昨天我在家收到了你们托运来的奖品，一台康佳 29 英寸纯平电视机，型号 P2977S，一台 PS2，型号 390006，两者都完好无损。29 英寸电视机比我家原来那台 21 寸爽多了，一下子成了我妈的最爱。由于没有PS2正版碟，无法尝试运行PS2 游戏，但 DVD 的效果确实不错啊。

实在是很感谢你们的奖品，也衷心希望你们杂志越办越好，永远是中国游戏玩家心中的第一。

希望有关的发票之类尽快寄来。

PS: 请问康佳电视机上连接DVD的Y, Cb, Cr端子 (YUV) 是不是可以用PS2的分量端子线来连接？如可以，PS2 中的相关设定选什么？有空的话，请回答一下，谢谢。

冯杰

2003 年 8 月 15 日

冯杰读者，你好：

你家人也喜欢这次的奖品我们也很高兴。你说的发票已经寄出，你看到这期杂志时应该收到了或快要收到了。

另外要告诉你，Y Cb Cr 是分量端子，表示的是一个亮度信号和两个色度信号，所以被称之为“分量”信号，它可以接PS2的分量端子，获得优质的图像质量。如果要使用分量端子，就要在PS2的设置画面中设置视频输出为 Y Cb Cr，不然得不到视频输出。

读者对 9A 封面的看法

天津孙澎：本期的封面不错！背景中那些经典游戏的宣传画，还有那个打机男孩的表情，很好！

长春苗晓星：我挺喜欢的。是贵刊画的还是任天堂官方画的？

贵阳黄巍：喜欢，简直可以说是令人爱不释手，但似乎并非出自UCG美编之手吧？是从香港《GAME WEEKLY》杂志学来的吗？

天津高震炜：本期的封面画得不错，就是右脚的透视好像有点不太舒服。

北京董研：不知道你们注意到没有，封面上那个人拿着的是副柄，但上面居然有主柄的 SLECET 和 START 键！

德保唐鸿：非常喜欢，很符合FC20周年纪念的气氛啊，太强了！

上海凌天佑：感觉很好，很怀念15年前和同学玩《魂斗罗》的时光。

smoothcriminal：老实说，本人的第一印象就是封面做得太好了，很有创意，也非常漂亮。(敬礼) 谢谢小编，也谢谢口袋巧克力仁兄。

编：这一期专门为纪念 FC 而做的封面是请口袋巧克力为我们绘制封面用图，由美编MM做后期封面效果字。使用原创封面用图是我们近期改进工作的一项举措。虽然我们一直坚持原创封面，但这一次连封面用图也原创感觉到压力很大，但也很兴奋，我们会尽力做好。感谢大家给我们的赞扬，感谢大家指出了这期封面的不足之处。请大家继续对封面提出宝贵的意见，这样我们就会更快改进的。

读者对栏目、内容、编辑的看法

德保唐鸿：对《机战D》流程图最不满意，我觉得应更详尽些。

汕头洪洋：本期的“攻略透解”闷到无以复加的地步……

广东杨乐源：不满意的是"特别企划"。为什么？因为太浪费了！我个人认为对于已经过去的东西，回顾是很好的，但为什么要用那么多页去阐述呢？

贵阳黄巍：全体编辑制作的“特别企划”和星夜制作的《鬼武者战略版》攻略是最好的文章，另外，卡伦应该是新的小编吧，《幻想传说》的攻略很完美哦！

汕头王钿：我觉得纱迦的“读编往来”做得最好，因为每期的“读编往来”都是我最先看的栏目，纱迦加油哦！本期最差的是“游戏立方”！

汕头洪洋：多边形的“游戏立方”最好。最差的是“攻略透解”。可这个栏目是多名编辑共编的，这样……全社的编辑岂不是被我一击全灭？

北京亚海洲：本期邪魔制作的内容我比较喜欢，D·S的不太喜欢。

smoothcriminal：这次的“游戏动漫园”也还不错，因为它总算关注了一下国内的有关方面，不错，难得……

编：“特别企划”受到表扬较多，新编辑卡伦做的攻略也受到表扬，这对他是很大的鼓励，而其他编辑们也都有读者表扬和批评。栏目方面因为“黄金眼”有计分错误所以被批评最多。“游戏立方”和“攻略透解”也是读者们褒贬集中的栏目，大家的评价对我们下一步的改进工作很有作用。

读者对 9A 赠品的看法

长春苗晓星：这期赠品还好啦，不过我希望以后送那种比较漂亮或比较酷的，可以拿出去"炫"的赠品。

长治市张伟：本期赠品不错那，还是你们了解玩家的心啊，建议赠品实用些，可以天天拿在手上向朋友炫耀的，那该多好啊！

上海凌天佑：这期的赠品很普通，也谈不上好坏，其实大多数赠品都不实用，海报、贴纸可以多多益善，海报的尺寸要统一，或是文具，书签等实用型的东东，这是我们所希望的。

天津孙澎：本期的赠品还算不错，虽然我还没有游戏机，但里面的“游戏时的健康问题”对我确实帮助很大！以后的赠品应以实用性为主，实在没点子了还是规规矩矩地送海报吧！

天津高震炜：本期的赠品还不错，建议嘛，就是期期送海报。最好都像2002年某一期送的，4开的《合金装备》。

德保唐鸿：喜欢啊！太需要了，机器罢工不再头疼了。“读者往来”里伍巍朋友设计的赠品，强就一个字！

重庆朱韬：我很喜欢这期的赠品很实用。我希望以后的赠品能有些精美的游戏卡片便于收藏。

自贡宋运：本期礼品挺有吸引力的，不过最好以后多送点有自己特色的东西。

编：本期赠品读者给予了一定的肯定，但大多觉得还是不如送海报或贴纸的好。上一期我们送了海报，这一期送的是类似海报的赠品，大家贴在墙上也可以，作信纸用也可以。欢迎大家为赠品出主意！

读者对 9AGamehalo 的看法

北京潘登：Gamehalo一般，新闻发布会有些意思，但争霸赛应压缩，毕竟有非常多的玩家不爱格斗游戏！

天津孙澎：说实话本期的“GameHalo”做得不是很好，尤其是那个“北京VF比赛”，画面录得不清晰，而且还占了相当长的时间！还有那个《合金弹头3》的影像，漏掉的内容太多，而且好多地方技巧运用得不太好。

贵阳黄巍：《合金弹头3》最高分破关影像很好，GameHalo就应该多放一些这种实用的东西，像前些期胜负师玩《疯的》的影像更是应该多多益善。

intermilan1908：太不好了，一个VF的比赛占了那么多的内容，对于非VF玩家来说，太浪费了。

汕头王钿：原来《罪恶装备》是么酷的游戏，画面好华丽，加上小编配上的音乐，让人热血沸腾，有一种催人跳楼的感觉。

汕头洪洋：两个字：无聊！“VF王座争霸赛”纯粹是浪费空间！

上海凌天佑：VF比赛的人物介绍用得着那么详细吗？《GGXX》的连续技打来打去就两个人，招式也基本相同，简直就是在拖时间，最后竟然还有一段网游的广告……晕。

编：VF大赛的内容做得过多了……这是编辑试做纪实报道风格的一次尝试，却没有正确地估计好自己的水平和读者接受的范围，导致大量读者的不满，今后在这方面更要吸取教训了。





久圣电玩专卖店

JiuSheng Dianwan Zhuanmaidian

久圣电玩专卖店是位于深圳东门步行街西华宫的一家电子游戏及其相关器材的专营店。本店兼顾零售业务和批发业务，在电玩销售行业范围内颇具影响力。我们一贯秉承质量第一、客户至上的经营理念，多年来店铺规格不断扩大，进货渠道也相应得到稳定保证。我们拥有驻港分店，常年保证在第一时间内为玩家提供最新的游戏主机和软件。久圣历来坚持信誉最高的运作理念，现在面向全国玩家开展邮购业务，欢迎广大玩家来函来电垂询。

联系方式1

深圳店头电话：0755－82203785 李瑞芹
深圳店头手机：13923427798 李瑞芹
深圳店铺传真：0755－82250016
香港店头电话：00852－65515289 邓绍强
香港店头手机：00852－92343141 邓绍强

银行汇款 >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 最快捷的汇款方式

深圳交通银行帐号：6014281131282630l 户名：李瑞芹

联系方式2

邮购地址：深圳市解放路西华宫一楼 G11 号 518001
邮购收款人：李瑞芹

久圣以批发价让利销售日本原装主机、周边，为玩家提供可靠的质量保证。





★另有《圣剑传说》限定版 GBASP 及口袋妖怪限定版 GBASP 优惠出售。

紫色透明限定版 GBA、五色限定版 GBASP



★本店现有各色各型号的限定版 PlayStation2 出售，均为日本原装全新机器，保证质量。
另有墨色透明 50000 型 PS2，内置遥控接收系统，现有集合 BB UNIT 包含 40GB 硬盘的套装优惠供应！欢迎玩家前来选购。

多颜色限定版 PlayStation2 ！！

★任天堂配合 Namco 推出的大作《仙乐传说》而限量发售的套装 NGC，包括主机一套，Gameboy Player 底座一部，以及《仙乐传说》原版游戏一套，均为日本原装进口。现特价优惠供应，详情欢迎来电垂询。



《仙乐传说》限定版 NGC ！！



★想在功能更强大的主机上体验《三国无双》系列的魅力吗？本次《真·三国无双 3》限定版的 Xbox 会满足你驰骋三国沙场的愿望。现在优惠供应全套机器，欢迎各位玩友致电询问价格。

《真·三国无双 3》限定版 Xbox ！！

《机动战士高达相会在宇宙》限定版有售！！





★现有《最终幻想水晶编年史》限定版记忆卡（记忆卡上包含游戏图片）及原装正版游戏出售，欢迎广大玩家前来选购。

★另有如下游戏限定版出售，数量有限，欲购从速！

- 《生化危机》五周年纪念
- 《MGS2》限定版
- 《ZOE》1，2 代限定版
- 《真女神转生 3》限定版
- 《伊苏 1 + 2》限定版
- 《真·三国无双 3》限定版
- 《机战 α》限定版
- 《电脑战机》限定版
- 《密涅瓦计划》限定版
- 《妖精战士 精灵的黄昏》限定版
- 《樱花大战 炽热之血》限定版

可爱游戏公仔、精致玩偶、高达模型，欢迎前来选购！







Cool!



日本原装《生化危机》系列 BB 弹模型枪









久圣电玩维修中心



精悍技艺 细致入微



将心比心 玩家放心

我们聘用经验老道的技师为各类主机和游戏器材进行检测和维修，拥有齐全的配件和机器外设以及专业的检修设备。久圣电玩维修中心收费低廉，服务周到，修复迅速。欢迎广大玩家携“爱机”前来就诊。

持本广告至久圣深圳店头可换取精美礼品一份！

上海浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

以诚为本　以诚交友

特别推荐（绝无虚价）

PS II 39001型+直读IC+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏 ￥1800元（一机一号、开机画面、现场改机）

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！

所有型号PS2均可现场改直读，100%免引导

主机类（专业批发各类主机）

主机	价格
PSII50000（标配）	2100元
PSII39000（春季三色版）	1950元
PSII39000（普通版）	1800元
PSII39006 推荐	1750元
PSII39002～39004 欧版	1700元
XBOX 港版（标配）	1850元
日版（送遥控器）	1800元
美版（标配）	1700元
NGC 松下Q	2600元
普通色	1200元
DC	550元
PSone	520元
GBA（日、港）	480元
GBA SP（原装电池板）	820元
（国产电池板）	800元
GBC	400元
XG Flash	350元
EZ Flash	450元
EZ Flash 2代 256M	750元
SFC（超任）	120元
SS（土星）	250元

GBA原装高清晰加亮被窝精品

大量供应各大主机周边配件及发烧线

PS2原装光头300元

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）

我们太需要GBA，您有吗？GBA最高收购价：450元

GBA游戏30元起，土星游戏400余种，DC正版大量供应20元起；PSII、XBOX台湾精装版大量供应！

地　址：上海市浦东大道276号　邮编：200120

公交线：遂道5线、8线、9线、775、935、936、623到乳山路站（浦东大道、崂山东路）（地铁2号线东昌路站2号出口）

联系人：盛新杰

电　话：021-58889005 68871441

监督电话：13916565431

全年无休 营业时间：9：30-20：00

崂山东路　浦东大道　东方路　★本店　●车站

玩家知音

GB、GBC、GBA、小小贴换GBA SP

上海市普陀区立名游戏机经营部

业务咨询热线：021-52798344　投诉电话：13311880169（徐先生）

地址：上海市铜川路2016号　收款人：徐立敏　邮编：200333

更多信息请点击：www.Lmgame.com

高质量低价格的商品、完善便利的售后服务、专业快速的检修

热情周到的服务、信誉品质的保障，我们还能为您做点什么？

开机画面、原厂封条、现场改机 60天内包退包换 主机芯片保用一年，终身免费保养检修。

游戏机急诊热线：021-52711640 高纯刚　邮购查款查货热线：13361859652 刘勇

商品	价格
PS II 39001型(全新行货D9兼容)+AV线+原装振柄+美塞亚2芯片+支架+10款游戏	1500元
PS II 39001、30001型等各种翻新机+AV线+原装振柄+直读芯片+支架+10款游戏	800—1000元
PS II 39006/39001型(全兼容)+原装振柄+AV线+美塞亚原装V133芯片+支架+10款游戏	1900元
PS II 37000型(限定版蓝透、黑透)+AV线+原装振柄+原装遥控器+原装支架+10款游戏	2600元
PS7501/9002型+双手柄+原装记忆卡或金手指+电源+10款游戏	400元
DC主机+双手柄+记忆卡+原装振动包+VGA·BOX+电源+10款游戏	550元
PS-one(全套原配置)+10款游戏	450元
NGC主机（原配）	800-1100元
XBOX主机（原配）	1800元
GBA·SP原装电池版	750元
GBA主机+充电器+电源	480元
GB彩机+充电器+电源	380元
GB薄机+电源+音响	190元
SS主机+双手柄+电源+20款游戏	250元

购高档主机者再送100元商品，掌机除外。

PSII 50000型（全配置）可上网 2650元

旧PS II机换PS II全新行货(全套D9兼容)贴500元

旧PS/DC机换PS II全新行货(全套D9兼容)贴1000元

旧GB薄机/彩机换GBA贴350/200元，旧GBA机换GBASP 贴400元

为了让广大顾客买到"放心机"，本店不但"坚持现场改机"，而且可以拆机验收，"旧一罚十"，欢迎各位监督！

邮购批发请与总店联系！

总店地址：上海市铜川路2016号

公交706、105、743、852、1516、827、807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高陵路站下）

长风店地址：上海市枣阳路465弄3号门面房（近长风公园2号门）

公交223、876、67、94、44到金沙江路站、枣阳路站、长风公园站下

电话：021-52711640

手机：13301853328

联系人：高纯刚

长风店为您免费修理各类游戏主机及配件

诚意与各地商家合作，经销各类电玩、动漫产品，联系电话：13311880169 徐立敏

火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商

广州批发热线：020-81010316 批发邮箱：pifa@marsgame.com

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱4分箱　肖忠发(收)　邮编：610051

门市部地址：成都市新世纪电脑城D5-D6　电话:028-85230945

邮购查询热线:028-83414399、83172077、89010603　投诉电话：028-88069212

邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根。

注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com 投诉邮箱：tousu@marsgame.com

最新流行塔罗牌

特价：20元(须邮费5元，每幅80张精美卡片，张张不同)品种有：太空战士十/拳皇/圣传/心跳回忆/猎人/棋魂/梦幻妖子/人形电脑天使心/神风怪盗/不可思议游戏/天是红河岸/清水玲子/X战记/最游记/新世纪福音战士/小樱/篮球飞人

钥匙扣

精美进口水晶滴胶钥匙扣，防磨损，特价：5元/个(邮费5元/次，不限数量)，120个游戏动漫人物图案可供选择。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD9元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD8元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮费15元/次，无论多少。购买DVD请在编号前加"D"。

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达	24	10
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿狼传说	4	1
029-1橙路(剧场版)	2	1
029-2橙路(TV)	24	6
029-3橙路(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人一便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书一黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用一魍皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞II	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-7超时空要塞歌集	1	1
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠一热血热斗	1	1
089-6龙珠一神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	31	12
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士II	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
305小魔女	2	3
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	17	6
311推理之绊	12	4
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	5
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
338黄家特工L/R	4	2
340KO世纪三兽士	3	1
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	3	2
351黑魔法M66	1	1
352宇宙星路	3	2
353E`S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	3	2
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	3	3
357天使怪盗	4	2
359鬼切丸	2	2
365蜂巢核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢一冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七濑美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
513魔法少年	1	1
516千年女优	2	1
520学园侦探团	16	4
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
537饿沙罗鬼	13	4
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	17
552-5海贼王剧场版	1	1
553魔装机神	12	4
556光明战士一阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪一大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版一人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗II	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
582南海奇皇	5	5
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
607伤追人	5	4
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越颠峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-2兽兵卫忍风帖一龙宝玉篇	4	2
625巴别二世	4	2
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
642人鱼之伤	2	1
647午夜之眼	2	1
648-1恶男杰特(TV)	9	3
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察III+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
696恐怖宠物店	4	1
697-1勇者王(TV版)	17	8
704龙骑士	4	3
706时空转抄	6	3
708-1乱马1/2	2	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG-G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
766苍之流星	1	3
784-1EX一DW杀手	5	2
784-2EX一DW杀手（剧场版）	2	1
787亚历山大战记	5	3
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	4
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)II	12	3
806-4游戏王(TV)III	11	4
806-5游戏王(TV)IV	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	59	17
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
835人造人间	6	2
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	8	3
861京都女子	4	2
862机动天使	13	6
866沉默的未知	5	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	9	5
871-2刃牙II	4	3
874剑星传(星之海洋)	13	6
875地球少女	6	2
877黑街二人组	9	4
882魔法战士李维	6	3
885欢心	6	3
888破邪巨星	3	3
889-1妹妹公主	10	4
894魂狩	6	3
896恋爱季节	7	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)	1	3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的冒险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻II一猫的报恩	2	1
931飞鹰侠	3	1
933超音鼠	1	3
934网球王子	44	9
935-1吸血鬼猎人D	2	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951翼神传说	15	4
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957机械人真幌	8	2
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
965守护者	20	4
965-2守护者一黄昏的手镯	6	2
967天使一小生意气	23	3
970十二国记	20	2
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO皇女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984巢酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2
986猎人罗宾	13	4
988漫画太王	13	3
992通向光辉的季节	2	1

日本名卡通正版音乐CD7.5元/张，邮费15元/次，无论多少。未注明数量均为1CD。总共599个品种，更多目录请上网查询。

110樱花大战光录音馆
138库洛魔法使原声集2
177神剑闯江湖追忆篇
183名侦探柯南世纪末的魔术师
201机动战士V高达SCORE
202机动战士V高达SCORE2
203机动战士V高达SCORE3
210新机动战记高达W OPERATION1
211新机动战记高达W OPERATION2
212新机动战记高达W OPERATION3
213新机动战市高达W OPERATION4
214新机动战记高达W OPERATION2
224机动战士高达原声集
249机动战士高达一单曲史上超级精选2
260机动战士高达一单曲史上超级精选
326库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
369猎人X猎人原声集2
379海贼王歌唱原声集
387万有引力广播局VOL.1
392名侦探柯南一瞳孔中的暗杀者
427海贼王ONE PIECE歌唱精选集
437库洛魔法使单曲超特全集
457海贼王歌唱原声集2
467樱花大战TV版BGM蒸气蓄音馆
499万有引力歌唱音乐集
541犬夜叉音乐篇
545猎人X猎人原声集3
552名侦探柯南往天国倒数
590海贼王音乐歌唱精选集
636万有引力歌唱精选集
639猎人×猎人单曲精选集

最终幻想夜光表 50元/个，免邮费！

最终幻想情侣表 90元/对，免邮费！

更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取

www.marsgame.com

235—236机动战士高达0083原声全集（2CD）
237—238高达20周年交响音乐会（2CD）
V113丹下樱/Bummer Best
V114桑岛法子/Best Selecti2
002名侦探柯南歌曲集
040樱花大战一蒸气蓄音馆
061机动战士高达08MS小队交响组曲
075名侦探柯南超级精选集
094名侦探柯南14番目标原声集
098库洛魔法使原声集
A002宫崎骏作品
A022—024浪客剑心。明治剑客浪漫谭（3CD）
A032龙猫（歌英及伴唱集）
A034宫崎骏卡通音乐全集II
A035风之谷（宫崎峻作品）
A037萤火虫之之墓（宫崎峻作品）
A038飞天红猪侠（宫峻作品）
A041龙猫（宫崎峻作品）
A042魔女宅急便（宫崎峻作品）
A043天空之城（宫崎峻作品）
A044天空之城（宫崎峻作品）交响篇
A056圣斗士星矢1997少年记
A057圣斗士星矢1996
A058圣斗士星矢（最强畅销歌曲集）
A059圣斗士星BOYS BE A060圣斗士星矢（最强畅销歌曲集2）
A095圣斗士星矢/冥王计划
B034-B035 拳皇98
B042拳皇10周年特别盘
B099库洛魔法使全集歌唱（4CD）
B143樱花大战2花组公演
B182-18399格斗大王原声集
B190拳皇99混音集
B229太空战士8代/交响乐版
B266太空战士8代一钢琴精选
B317生死格斗2原声集
B325樱花大战/组太正15年音乐原声集
B339樱花大战新歌谣全集2
B358拳皇2000/混音集
B506-B507樱花大战歌谣秀/海神别壮
B546樱花大战/活动写真全曲集
B547格斗天王2001.原声集
V023米仓千寻
V039林原/Perfume
V065高桥洋子
V072林原
V101-V103久川绫（3CD）
V110新居昭奶
V124米仓千寻/apples
V131坂本真绫/Grapetruit
V140米仓千寻/Little Voice

武汉春雷电玩中心

若一次邮购较多游戏，汇款单附言栏容不下，欢迎来电预订。

优质SS、PS游戏每张8元，满8赠1，邮费每次10元，不限张数。

SS经典

SS经典									
铁甲飞龙RPG(4) 银河之星 银河之星2(2) 格兰蒂亚(2) 天外魔境(2) 仙剑奇侠传(中) 大航海时代2 幻想水浒传	亚鲁巴战记 伊苏合集 梦幻之星合集 仙窟活龙大战(2) 公主王冠 精灵王纪传 光明圣柜 王都巨神 阻击神子 冰壁邪神宫	龙之力量1、2 大地女神传说 制裁之旅 梦幻模拟战1+2 梦幻模拟战3、4、5 皇家骑士团1、2 机器人大战F 机战F完结篇 基连野望 女神轮舞曲(2)	黑色细胞 破亡之舞 汪达尔之心 正义之纹章 银河公主传说3 三国志英杰传 三国志孔明传 命令与征服(2) 提督决断2、3 千年帝国的兴亡	大战略 魔兽争霸2 樱大战(2) 樱大战2(3) 古墓丽影 街霸合集(2) 电影街霸 12人街霸 街霸ZERO2、3 X-MEN	超级漫画英雄 X-MEN对街霸 漫画英雄对街霸 机甲格斗 恶魔战士3 口袋战士 拳皇96、97 斩红郎无双剑 天草降临 饿狼传说RBS	VR战士2 死或生 真人快打3 水浒演武 洛克人8 洛克人X3、X4 龙与地下城(2) 魔界村合集 吞食天地2 梦幻3合1	月下夜想曲 守护英雄 索尼克合集 雷曼 大力士 太郎丸 唐老鸭与米老鼠 武装雄狮1、2 铁甲飞龙2 击坠王时代	打击者1945 I、II 武装飞鸟 战国之刃 太阳表决 沙罗曼蛇合集 性感沙罗曼蛇 宇宙巡航机1+2 空牙2001 海底大战争 闪亮银枪	苍穹红莲队 棉花小魔女2 疾风魔法大作战 花组对战方块 心跳对战方块 俄罗斯方块 泡泡龙3 泡泡龙大冒险 花式撞球2 灌篮高手

PS经典

PS经典									
最终幻想1、2 最终幻想4、5、6 最终幻想7(3) 最终幻想8、9(4) 最终幻想战略版 寄生前夜1、2(2) 沙加开拓者1、2 超时空之轮 穿越时空(2) 妖精战士1、2 妖精战士3(2) 银河之星(2) 银河之星2(3) 荒野历险 荒野历险2(2) 波波罗克 波波罗克2(3) 龙战士3、4 人形公主1、2 南梦宫合集1、2 宿命传说 幻想传说 永恒传说(3) 神来 女神异闻录 女神异闻录2罪 女神异闻录2罚(2	灵魂黑客(3) 真女神转生1、2 真女神转生if 黑之书赤之书 龙骑士传说(4) 修道院之谜(4) 勇者斗恶龙4 勇者斗恶龙7(2) 勇者怪兽篇1+2 北欧战神传(2) 星海传说2(2) 异度装甲(2) 格兰蒂亚(2) 射雕英雄传(中) 雷盖亚传说 高机动幻想 浪客剑心 跨越我尸 大航海时代外传 大航海时代4 佐罗之剑 幻想水浒传2 凝望骑士R 艾尔达之门 铳梦 人鱼传说 玉茧物语 桃太郎传说 超魔神英雄传	黑之剑 隐忍复活 武士道烈传 RPG工具4(2) 武藏传 圣剑传说 寻宝大冒险 放浪冒险谭 陆行鸟迷宫1、2 特鲁内克大冒险2 阿兰多拉1、2 偶然遗迹 疯狂罪恶2 浮游岛传纪 屠龙战记(2) 恶魔城年代记 月下夜想曲 暗黑破坏神 生化战斗组 机器人大战合集(2) 第2次机器人大战 第3次机器人大战 机器人大战EX 第4次机器人大战S 新机器人大战 机器人大战F 机战F完结篇 机器人大战a 机战a外传	真实系战线 真魔装机神 真盖塔大决战 高达G世纪 高达G世纪ZERO(2) 高达G世纪F(4) 高达G世纪FIF 吉昂系谱(2) 机动武斗传 高达英雄传 高达格斗高手 圣战士传说 圣灵机 前线任务2、3 前线任务决择 雷弩机兵 雷弩机兵2(2) 重装机兵2 太阁立志传2、3 织田信长传 毛利元就 信长烈风传 战国梦幻 三国志2-7 霸王的大陆 三国志孔明传 水浒传天命之誓 水浒传天导108星 苍狼与白鹿	梦幻模拟战1+2 梦幻模拟战4、5 召唤之夜 召唤之夜2(2) 黑色细胞(2) 人鱼烙印 西游记 封神演义 皇家骑士团2 汪达尔之心2 正义之纹章2 尤多娜英雄战记 幻想大陆战记(2) 佣兵传 波鲁佛斯 星命之神 命令与征服(2) 红色警戒(2) 红警绝地反击(2) 沙丘2000 魔兽争霸2 上帝也疯狂 主题医院 战斗国家改 新战斗国家 沙罗曼蛇战略版 耐克塔利斯 大战略 游戏王怪兽胶囊	游戏王封印记忆 卡片召唤师EX 假面魔道士 牧场物语 牧场物语女孩版 牧场大富翁 天界战棋 龙与钱 我的暑假 电车GO! 2 生化危机(2) 生化危机2(2) 生化危机3 武装生存者 恐龙危机1、2 古墓丽影2-5 合金装备(2) 寂静岭 恐怖反应1、2(4) 鬼屋魔影4(2) 午夜列车(2) 世纪末吸血鬼(2) C12独眼人 恶魔猎人D 快刀 电影街霸 12人街霸 街霸ZERO3 街霸EX1、2	X-MEN对街霸 漫画英雄对街霸 漫画英雄对CAPCOM SNK对CAPCOM 私立正义学园(2) 私立正义学园2 乔乔奇妙冒险 恶魔战士3 机甲格斗 口袋战士 拳皇97、98、99 侍魂1+2 斩红郎无双剑 天草降临 剑客异闻录 月华剑士 鬼眼狂刀 战国伽合战 罪恶工具 豪血寺一族2 饿狼传说支配意识 铁拳3 魂之利刃 海贼王2 死或生 洛克人1-6、8 洛克人X3-X6 出击飞龙1+2(2) 吞食天地2	魔界村合集 梦幻3合1 独行战士 孤高英雄 名将 天诛忍凯旋 天诛忍百选 天诛2 罗刹之剑 合金弹头 合金弹头X 钢铁前线 钢铁前线bls 坦克小子 绫繁家黑影 大江户回转 新世代袭名 东巴狂野历险1、2 狮子王 人猿泰山 米老鼠 大力士 古惑狼合集 弹弓小子 幸运卢克 复活之斩 暗黑之心(2) 风之克罗诺亚 皮诺比大冒险	侧影幻像 北斗神拳 快速天使 魔王戒指 沉默爆破手 小人物拉尔夫 机甲战士电童 沙罗曼蛇合集 沙罗曼蛇外传 实况沙罗曼蛇 性感沙罗曼蛇 首领蜂 怒首领蜂 皇牌空战2 皇牌空战3(2) 星际战神 飞行战记 精灵机导弹 攻壳机动队 终极火力 雷亚战机 雷光危机 雷霆力量5 雷电DX R-TYPE1+2 R-TYPE △ 打击者1945 II 太阳表决 太空战斗机G	独臂擎天 黄武出击 四国战机 空牙2001 ZANAC战机 海底大战争 街机空战2合1 GT赛车 GT赛车2(2) R4赛车 横滨最速传说 街霸方块 迪士尼方块 美少女方块 心跳对战方块 泡泡龙4 泡泡龙99 泡泡龙外传 钻地小子 仓库番 益智球 魔法彩球 智力滚珠 胜利11人2002(中) 天使之翼J 天使之翼新传说 1对1篮球 棋魂 上海

模拟天地

模拟天地				
	GBC大全（1232款，3CD，48元）	PC-E大全（281款，1CD，18元）	NEOGEO街机大全（146款，3CD，48元）	最终幻想精品集（1-6代游戏、CG动画、原声音乐、攻略、精美壁纸，1CD，18元）
	GBA大全（619款，3CD，48元）	MD大全（987款，2CD，38元）	CPS1街机大全（92款，1CD，18元）	
	GG大全（215款，1CD，18元）	SFC大全（1878款，4CD，58元）	CPS2街机大全（95款，1CD，18元）	PS模拟器（bleem1.5+VGS1.41+ePSXe1.6 ，赠虚拟光驱、手柄驱动、记忆卡工具，1CD，18元）
	WSC大全（83款，1CD，18元）	N64大全（204款，4CD，58元）	Raine街机大全（263款，1CD，18元）	
	NGP大全（90款，1CD，18元）	MAME街机大全（3966款，12CD，138元）	3D街机大全（26款，1CD，18元）	SS模拟器（赠三国战纪、西游释厄传等，1CD，18元）
	FC大全（955款，1CD，18元）	注："模拟天地"对应电脑、各种手掌机、家用主机、街机游戏全部收录，欢迎玩友购买收藏，邮费每次10元，不限张数。		

电话：（027）89351266　汇款地址：湖北省武汉市新洲区邾城花园103号　邮编：430400　收款人：雷涛

本公司是VIDEOGAME、PCGAME专业化生产厂家。现有生产的教育、娱乐、健身等方面产品有300余种

欢迎您登陆//www.sztopway.cn了解我们更多产品!



超级擂台!

Show time your Action!　スーパーリング

电子仿真格斗装置 SUPER ARENA 休闲・娱乐・健身・减肥









TP-PSII/780A-S



TP-PSII/AAR808

新! 世界首创、独家推出、专利产品





TP-PSII/DM908





TP-PSII/VJ645



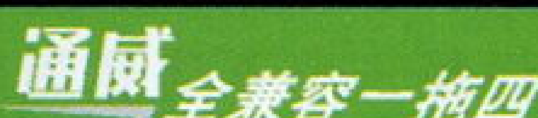


TP-PSII677





TP-PSII/VJ648





TP-PSII/MT613

深圳宝安中瑞电器公司　深圳市东宝祥电子科技有限公司

TEL:0755-27380288 27380388

Http://www.sztopway.cn

E-mail:zr@sztopway.cn

"通威"的商标和产品都已注册，任何企业和个人未经通威公司许可，都不得使用、仿冒，违者必究。

广州分销处:020-81290555 33330599

北京分销处:010-85614098

上海分销处:021-32130145

重庆游戏 **机地电玩** 开业了 GAME PLAYING

★ 重庆游戏机地是一家以家用电视游戏机及其周边产品为主，辅以动画、漫画、模型等文化娱乐产品的精品专卖店。
★ 本店是重庆地区面积最大、环境最好、品种最多的一家专业卖场。
★ 本店的经营宗旨：信誉、专业、品质、服务！
★ 本店特聘有经验丰富的专业维修技师为广大顾客提供完善、快捷的售后服务。
★ 本店所售的所有游戏主机及配件均为原装，坚决杜绝以次充好，以假冒真的恶劣商业行为。

游戏机地 GAME LAND

邹容广场 临江门 重医附一院 405路车 招商银行 重庆网通 新世纪百货 解放碑 都市广场



地址：重庆市渝中区临江门都市广场一楼
电话：（023）63782070　邮编：400010　联系人：孟强

优惠券　凭此广告可获赠 Ps2游戏光盘一张

游 戏 机 地　动 漫 天 地

www.chinatvgame.cn　欢迎加盟 欢迎点击
最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

北京 嘉兴 游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

因版面有限，如有不详 请登录本网站或电询。

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA 卡 / 新卡推荐

GBA 新卡		电钻 A	47	罪恶工具	47	RPG 制造	50
新约圣剑传说（128M）	86	换装迷宫	47	NBA	33	格斗女王(128M)	89
星之卡比（中文版）	49	美国大兵 II	47	彩虹六号	47	机器人大战终结篇(中文)	65
机战 D（中文版）	47	简单任务	48	坏玛莉工作室	49	幻想传说	47
特警 001(128M)	89	光明之魂(中、日)	47/46	勇者斗恶龙	49	妖精战士	46
音乐频道 5	49	火焰纹章	47	游戏王 8（128M）	89	机战 D(中文)	49
重装机兵 2	49	龙珠 ZERO	47	真女神转生	48	太空战士（中文）	86
变型侠医	49	游戏王4、5、6、7	47-102	街霸方块 II	47	口袋妖怪弹珠台	47
魔力宝贝	49	炸弹人 2(红、蓝)	47	李小龙	47	光明之魂 II	85
炸弹人 III	47	德鲁尼克	47	超人	47	鬼武者战略版	46
拳皇 II、I	47/46	索尼克 I	47	闪灵二人组	47	最游记	48
机战 O·A·R	47/47/47	玛莉奥 I、II、III	32	奥普利克大冒险	47	特种部队	46
指环王双塔(128M)	92	坏玛莉	45	疯狂的士	50	GBA SP 我的太阳限定版	1650
指环王魔界(64M)	49	龙战士 1/2	33/33	武之刃	52	原装卡 + [illegible]	590
真女神光之书	47	古惑狼	47	忍	50	GBA 配件	
真女神暗之书	47	古惑狼 II	62	牧场物语	52	4-5 小时充电器	35
星之卡比	47	洛克人 ZERO	47	火焰纹章 II	86	9-10 小时充电器	45
V 拉力	33	泡泡龙	33	恶魔城晓月协奏曲(中文)	49	12 小时充电器	65
索尼克 II(128M)	88	GT II	47	分裂细胞	49	2 头、4 头对打线	15/22
风之少年 III(128M)	87	羊之心情	47	洛克人 Zero II	46	原装放大镜(带灯)	25
海盗路飞 I、II	47	魔界村 R	33	游戏王 9	89	高亮度夜视灯	15
通灵王 III(128M)	95	恶魔城 I、II(中文)	47/47	猎人	89	原装高亮度夜视灯(可调光)	35
魂斗罗	33	黄金太阳 I(中文)	47	玉茧物语	47	超级冷光管	45
哈利波特(密室)	47	黄金太阳 II	86	中央大陆战记 2	51	GBA 装用包	15
实况足球 II	47	F1A 战机	33	欧姆太郎 4	49	GBA 格斗盔甲	15
古墓丽影	47	幻想水浒	33	大战略 II	49	GBA 金属包	55
火枪英雄	47	快打旋风	33	大金刚	49	GBA 原装电视接收器	280
鬼眼狂刀	47	虎龙	33	航空管理员(中文版)	49	GBA 金手指	45-175
金太郎	47	玛莉赛车	33	龙珠 Z2	47	GBA 贴屏(组装)	10
黑色编年史	49	雷霆战机	33	我的太阳(128M)	92	GBA 贴屏(原装)	45
刀魂	33	大战略	33	街头涂鸭	49	GBA 立体声扩音器	45
忍	47	役满麻将	47	玛莉 AA	36	GBA 锐屏	38
怪兽农场	47	铁拳	47	火爆赛车	49	GBA SP 耳机	25
街霸 III	47	三国志(中文)	47	昆虫博士	48	GBA SP 包	18-30
狙击手	47	足球小将	47	海盗	49	GBA SP 套	15
梦幻之星	47	古惑狼 II	53	索尼克弹珠台	49	FFTT 限定贴膜	27
塞尔达	47	恐龙危机	47			GBA SP 手柄	30
洛克人 III、II	47/46	J 联盟 2002	47			以上配件邮费 5 元	

1570 元　590 元　1650 元

GBA 卡

DDR III	51	恐龙危机	56	亚特兰地斯	60	全日本 GT	49	太空战士战略版(128M)	86
星球大战 2	49	恐龙岛	59	X-MEN 战士	49	GTA 赛车	49	口袋红、蓝宝石(中文)	50
实况 6	43	封神榜	49	蜘蛛侠	52	全明星赛车	52	炼金术士	49
火焰之纹章	45	GBA 带电兽(红、蓝)	60	罪恶工具	49	玩具兵人	43	沉默遗迹(中文)	47
光明之魂 RPG	45	卡片召师	66	信长野望	52	Q 版赛车 II	52	GT 赛车	51
光明之魂格斗版	56	头文字 D 赛车	52	东尼滑板 II	66	风之福雷亚 I、II	35/36	露娜(中文)	51
机械天使	58	蝎子王	48	3D 战机	33	沙藤曼蛇	33	银河之星(中文)	49
真人快打	56	网球王子	49	F14 战斗机	33	纯情房东	49	机器人大战 R(中文)	47
极线小轮车	62	沉默的遗迹	49	大战略	60	大盗伍佑卫门	52	机器人大战 O(中文)	49
烈火之焰	55	信长夜闻录	52	街霸 2	49	侏罗纪	50	网球王子 II(红、蓝 128M)	87
欧洲拉力	52	风之少年 2	41	炸弹人 2	49	机械化兵团	52	换装迷宫 III	53
口袋电击兽	56	皇家骑士团(中文)	52	叮当大冒险	52	足球小将	49	变形战机 R	39
海陆空大战	51			大富翁 5	33				

GBA价格 499元（日本原装颜色不限）
EZ GBA烧录卡128～512M 390～950元
GBA SP 785元 配原装600mah电池
隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！
加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）
本店现场加装GBA夜光板，原装 330元，组装 190元

原装主机

微软 X-BOX、日版 + 直读(热卖中)

索尼原装 PS2 50000 型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 +40G 硬盘和网卡)	2690 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 50001 型(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 带网卡)	2050 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 39000 型春夏限定机	2230 元 / 邮资 50 元
世嘉原装 DC- 美版(原装手柄，振动器，AV 线，110V-240V 电源，56K 调制解调器，保修半年)	580 元 / 邮资 40 元
索尼原装 PS2 39000 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	2050 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 39001 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	1650 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 39006 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	1750 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 39007 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	1660 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 30007 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	2000 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 50000 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	1950 元 / 邮资 50 元
索尼原装 PS2 30001 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线 + 完美直读)	1390 元 / 邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 X-BOX 主机 + 直读	1780 元
索尼 PS one(原装振动手柄 +AV 线 + 电源)	580 元 / 邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源)	1190 元 / 邮资 30 元

配件大全

PSII 原装铁拳摇杆	280	原装手柄	120
PSII 原装 VR4 摇杆	350	分把器(原装)	350
PSII 原装刀魂摇杆	360	分把器(组装)	75
PSII hori 原装无线柄(蓝、黑)	380	X-BOX 原装全新手柄(日版)	280
PSII 原装钢琴键盘	690	X-BOX 原装美版小手柄	195
PSII 原装 DJ 手台	690	X-BOX 原装 DVD 遥控器	160
PS II 横支架、竖支架(原装)	27/25	X-BOX 原装限定版手柄	330
PSII 防尘网	35	X-BOX 专用背包	95
PSII 太鼓	235	NGC 原装记忆卡 59 格	89
DVD 遥控器(原装)	190	NGC 原装记忆卡 251 格	165
DVD 遥控器(组装)	65	NGC 手柄(原装)	190
原装 8W 记忆卡	125	NGC 手柄(组装)	75
原装限定版手柄	230	NGC 原装防尘器	65
金手指(原装)	190	NGC 原装无线手柄	360
金手指(组装)	95	NGC、PS II、X-BOX 通用 VGA	260
原装包	85	NGC 与 GBA 连线	65
光枪(原装)	290	NGC 原装刀魂摇杆	370
光枪(组装)	95-150	NGC 用原装 GBA 卡连动器	460

以上产品邮费均为 10 元

NGC 正版碟

阳光玛莉	390	路易鬼屋	290
星际火狐	390	星球大战	390
梦幻之星	410	巨人（带记忆卡）	390
梦幻之星（网卡）	680	RUNE	370
阿卡迪亚	410	血腥咆哮	390
索尼克 I、II	380	CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
街头篮球	390	银河战士	440
NBA	390	刀魂	430
玛莉 4	390	PNO3	380
大乱斗	370	红侠乔易	420
塞尔达风之杖	350	口袋妖怪收藏盒	240
塞尔达风之杖 + 特典	560	水晶编年史	电询
生化 0（带记忆卡）	360	星之卡比	430
生化 I（带记忆卡）	385	GT 2003	470
生化 II	330	索尼克 DX	460
生化 III	330	维罗尼卡	360
实况 2002	360	生化珍藏版礼盒（5片装）	1650
炸弹人	420	仙乐传说	440
批克米	390		

以上商品邮费均为 10 元

攻略大全

GBA 版攻略		创造球会	13	龙战士 V	13	太 7	20	古墓丽影 5	16
新约圣剑传说	15	勇者斗恶龙	16	三国无双 II	12	太 8	22	高达 SEED	16
机战 A	12	恶魔城晓月协奏曲	16	三国无双 - 野将传	12	太 9	20	头文字 D	16
FFT	18	牧场物语	16	高达战记	12	合金装备	20	三国志战纪 II	15
机战 R	10	火焰纹章 II	17	铁拳 4(附 VCD)	18	合金装备 II	13	恶鬼	16
机战 O	14	鬼武者	14	VR 战士 4	13	鬼泣 II	22		
皇家骑士团	11	我的太阳	15	封神演义 II	13	生化危机 4	22		
换装迷宫	11	幻想传说	13	绝体绝命都市	15	三国无双 3	18		
黄金太阳 I、II	12/10	PS2 版攻略		太 10	15	最终幻想 X-2	18		
恶魔城 I、II	12/16	实况 7	35	格兰蒂亚 X	14	混沌军团	22		
龙战士 V	12	合金装备 - 本质	13	异度传说	14	天诛 II	16		
露娜	12	宿命传说 II	12	荒野兵器 III	12	真女神转生 III	16		
口袋红、蓝宝石	12	暗黑编年史	15	王国之心最终混合	13	星之海洋 III	16		
塞尔达	10	纱迦	15	鬼泣	12	分裂细胞	19		
真女神光之书	15	钟楼 III	11	鬼舞者 I、II	15/12	樱花大战	18		
真女神暗之书	15	[illegible] I、II、III	21	ICO	13	寂静岭 3	17		
火焰纹章	12	GTA III、IV	13	生化维罗尼卡	12	创造球会 3	17		
黑色编年史	13	幻想水浒传 III	10	实况足球 6	15	[illegible] II	16		

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

DC 原装光头 140 元
原装 PS I 光头 170 元
原装 PS II 光头 280 元
（外省客户请电询）邮费 10 元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对应 8 种语言）

■最佳XBOX LIVE上网芯片MXMOD代理 欢迎批发零售。超大量DVD动画片、游戏手办零售批发

新品鉴赏
本店新货

专业维修

欢迎各位光临www.hlgame.com.cn

货真价实

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

宏龙 GAME

专业游戏贩售店

支持WIN98/WIN2000/WINXP

EZ-FLASH 2火爆上市
128M:￥550 256M:￥750

XG-FLASH
128M:￥390
256M:￥530

GAMEBOY ADVANCE SP 时尚
￥.800

■GAMECUBE ￥.1050

■PLAYSTATION2 ￥.1680

■XBOX ￥.1800

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米赛亚2.0芯片 V1.31A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 420元

年中无休・营业时间：AM10:00～PM:21:00

PS2-50000型（附带40GB硬盘）
2700元（能上网游戏）

总店

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149、151号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店

分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
交通：253\36780\781\96\17\43
TEL:021-63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

加盟店

NEW
加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
店长：奇奇
邮编：200002

智力苑 电玩超市

ZiLi

这里有
一流的购物环境、
一流的技术、
一流的服务。
给顾客以最佳享受！

欢迎光临！

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

★ PS2主机全套（39001型）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1550元（再送100元礼品）
★ PS2主机全套（30001型翻新机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1250元
★ PS2主机全套（39006型全兼容极品机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1980元（再送100元礼品）

凡在智力苑购买任何主机玩友（掌机除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

PS2 最新日版主机 50000型现已发售（内置硬盘）

Messiah 2 V1.22A V1.30A
现场改装所有机种　米赛亚 II 芯片

PS2 39000 捆绑版 ￥1700元

PS2 39000 型限定版 ￥2100元

EZ-FLASH上海指定销售
EZ-FLASH128M400元、256M650元、512M980元

新增NGC主机和NGC软件租赁业务，只限（闸北总店、普陀店、愚园店）
各款颜色齐全
￥1100元

￥800元　￥530元
各款颜色齐全

XBS（原配全套）
￥1800元
可同时兼容VCD和DVD影碟

￥2600元

本月超特价商品刀魂摇杆 180元

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。

XBOX 精装台湾版
恐龙危机3　刀魂2
御伽　生与死3
沙滩排球　铁甲飞龙
疯狂出租车　鬼屋3
光环中文版　枪之女神

本超市PS2各款型号齐全！均有索尼原厂封条，第一次开机画面，坚持现场改机，可拆机验收，旧一罚十！售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。（买主机，送大礼）

★ 日本DVD动画 大量现货

闸北总店　批发或邮购请与总店联系
地址：上海市汾西路652号　邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）
火车站南广场可直达本店批发
电话：021-56884803　传真：021-66830188　收款人：孙建伟
营业时间：9:00-21:00

分店地址
普陀店：上海市岚皋路113号（公交865路、40路、112路、909路、747路 和平新村下轻轨镇坪路站下）
电话：021-52900732　联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号　电话：021-62536570　联系人：奇奇
公交：19路、136路、36路、15路、21路直达
愚园店：上海市愚园支路18号
公交：824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电话：021-62485683　联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路917号　电话：021-56901799　联系人：小范
昆山分店：昆山市南街95号　电话：0512-55224617　联系人：罗刚

PS2台湾珍藏版游戏　特点：原封装内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机。真心珍藏零售价20元　上百种游戏供选择，且在不断增加中……



《掌机王》第六辑9月下旬靓丽登场



部分内容简介

特别企划——新时代掌机大战
漫游者的花园——动漫与掌机游戏
无尽的梦——续作·复刻·移植
业内人士说法——手机游戏的开发与现状
硬件道场——最新烧录卡试用评测
《新约圣剑传说》详细剧情攻略
《幻想传说》究极研究
《逆转裁判2》法庭记录

本辑赠品



精美折叠电话本

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币9.80元